REGALAZO 2 PÓSTERS
Mass Effect Andromeda • Yooka-Laylee



HOBBY CONSOLAS

Nº 308

AVANCE

REGRESO A HYRULE

Probamos Breath of the Wild en Switch



¡YA LA TENEMOS!
SWITCH A FONDO

REPORTAJE

La nueva guerra de exclusivas

PlayStation, Nintendo y Microsoft enseñan sus futuras armas

ANIVERSARIO

DOUBLE DRAGON

El decano de los "yo contra el barrio" cumple años

NUEVOS DATOS

MASS EFFECT ANDROMEDA
RIME
TEKKEN 7
PREY...

HORIZON: ZERO DAWN

La aventura que marca un nueva era en PS4







¡VUELVEN LOS MITOS PLATAFORMEROS!

Crash Bandicoot N Sane Trilogy Sonic Mania
Yooka-Laylee Monster Boy and the Cursed Kingdom

EDITORIAL



Un nuevo *Horizon*-te para Guerrilla Games

ALBERTO LLORET
Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Creedme cuando os digo que el cierre de algunos números bien podría ser la excusa perfecta para escribir el argumento de un taquillero thiller cinematográfico. El de este número que tenéis entre manos ha sido uno de ellos. El vivo ejemplo de que, cuando algo puede ir mal, va a ir mal y tienes que reaccionar rápido. No os puedo ni contar la cantidad de llamadas, emails y reuniones en los que siempre ha habido una cosa clara: éste era el número en el que tendríamos que apurar al máximo para salir con los primeros análisis de Switch, hardware incluido. Por desgracia, no vais a encontrar ni uno. ¿La razón? A ultimísima hora, Nintendo Co. Ltd. (la central nipona) ha retrasado el envío de la consola hasta el mismísimo día de cierre. Una decisión que choca con lo que ha hecho Nintendo of America, que ha optado por lo opuesto.

Por lo que habíamos podido jugar, teníamos más que claro que el análisis de *Breath of the Wild* iba a ser la portada... pero no ha sido posible (en su defecto, encontraréis un géneroso avance con bastantes datos nuevos... para "calentaros" un poco más a pocos días de su lanzamiento). Por suerte, este mes también llega a las tiendas otra JOYAZA que, por calidad técnica, cuidadísimo acabado y divertido desarrollo, también merecía la portada (que, por cierto, se le había resistido en otras ocasiones). Me estoy refiriendo a *Horizon*, el juego que marca el inicio de una nueva época para Guerrilla, que es otra de las grandes exclusivas con las que PlayStation está "torpedeando" a los rivales en los primeros meses del año (ahondamos en el tema con un reportaje sobre la nueva guerra de las exclusivas).



Por supuesto, no son los únicos temas del mes: no pierdas de vista nuestro nuevo contacto con Switch, reportajes como el regreso de los viejos rockeros de las plataformas (Crash, Sonic...), el 30º aniversario de *Double Dragon*, los dos pósters de regalo (*Mass Effect Andromeda* y *Yooka-Laylee*) y las secciones habituales, como el Teléfono Rojo, Retro Hobby (dedicado a Tokuro Fujiwara y *Chiki Chiki Boys*), El Sensor y mucho más. ¡Os espero el mes que viene!

LA OPINIÓN DE LA REDACCIÓN



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Aunque Nintendo se resiste, al menos de cara a la galería, yo le pediría que mate suavemente a 3DS y que ponga a todos sus estudios internos y a sus second parties a desarrollar ya para Switch como si no hubiera un mañana. Va a necesitar paletadas de software sobresaliente para que el hardware se venda a espuertas.

@Rafaikkonen



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

Viendo el entusiasmo que genera *Breath of the Wild* cada vez que se revela alguna novedad sobre él, me pregunto si no hubiera salvado —o alargado— la vida de Wii U el lanzar un *The Legend of Zelda* antes, en lugar de haberse limitado a los *Twilight Princess* y *Wind Waker* remasterizados.

david@axelspringer.es
@DMHobby



DANIEL QUESADA
Jefe de sección

Estoy contentísimo con mi Xbox One S. Me parece la mejor máquina del año pasado. Pero, viendo el espectacular mes de PS4 y que la respuesta de Xbox a *Horizon* y *Nioh* sea solo (un notable, por otra parte) *Halo Wars 2*, espero que Microsoft empiece a ponerse las pilas de verdad. El consolón lo merece.

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BORJA ABADÍE
Colaborador

Sony y Nintendo están protagonizando los inicios de 2017, la primera con una ristra de exclusivos de órdago y la segunda con Switch. Mientras tanto, Microsoft se dedica a cancelar exclusivas y se está quedando un poco apartada. Esperemos que Scorpio logre remontar la situación, porque la competencia siempre es buena.

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

Marzo es un mes muy emocionante, por motivos obvios: ¡ya está aquí Switch! Comienza una nueva era en Nintendo, y creo que han logrado dar con un concepto muy acertado que hará posible el lanzamiento de juegos maravillosos. Y a la vez, también seguiré llevando mi adorada 3DS en el bolsillo durante mucho tiempo.

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 308

54 ANÁLISIS



HORIZON: ZERO DAWN

Rindan pleitesía a Aloy, la incontestable heroína de una de las grandes exclusivas de PS4 para este 2017

48 REPORTAJE



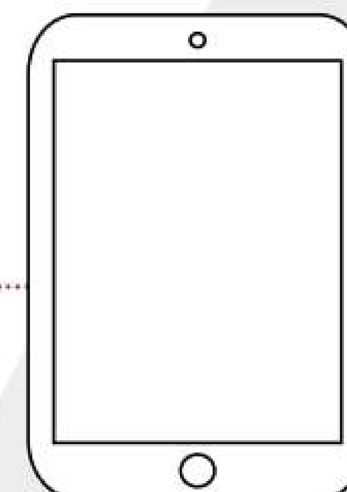
LA NUEVA GUERRA DE LOS JUEGOS EXCLUSIVOS

PlayStation, Nintendo y Microsoft se rearman para librar en 2017 una feroz batalla con sus exclusivas

SÍGUENOS EN:

www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas
plus.google.com/+HobbyConsolasOficial
http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN **FORMATO DIGITAL**

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app **iKiosk** para tu iPad o entra en **es.zinio.com** y **www.kioskoymas.com**

*Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes*

LOS COCHES QUE LLEGARÁN A CORTO Y MEDIO PLAZO



GRAN TURISMO SPORT

Gracias a un acuerdo con la FIA, el simulador de Polyphony Digital para PS4 estará enfocado a los eSports y ayudará a que cualquiera se convierta en piloto.



DIRT 4

Codemasters contraatacará con otra entrega de su genial rally para PS4, One y PC. Las ayudas serán muy configurables, para llegar a todo tipo de usuarios.



GTR 3

SimBin Studios está trabajando en este simulador para PS4, One y PC, que usará Unreal Engine 4. Será un simulador, pero adaptado a todos los públicos.

Éste puede ser un buen año para las carreras de coches realistas. Al margen de *Project CARS 2*, vamos a recibir *Gran Turismo Sport*, aún sin fecha, y *DiRT 4*, el 9 de junio. A ellos, se deberían sumar la entrega de rigor de *Formula 1*, quizás en julio-agosto, y el previsible *Forza Motorsport 7*, para octubre-noviembre. Ya en 2018, llegará el prometedor *GTR 3*.



1

NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE - PC

A consolidarse en lo alto del podio

Hemos jugado a *Project CARS 2* y todo apunta a que superará con creces a la genial primera parte. El semáforo se pondrá verde a finales de 2017.

Project CARS es el simulador más completo que se ha lanzado en la actual generación, y Slightly Mad Studios está ya en la recta final del desarrollo de su segunda parte, prevista para finales de año. Habrá 170 coches reales de serie, casi el triple que los que tuvo la primera entrega y, por lo que nos han sugerido sus creadores, puede que, esta vez sí, Ferrari y Lamborghini estén presentes. El número de localizaciones también crecerá hasta las 50 y, entre los fichajes, podemos adelantar ya Fuji, Long Beach, Daytona y un circuito de nieve en Sorsele (Suecia). Precisamente, la mayor novedad de esta entrega será la conducción off-road, en pistas de hielo, grava y barro. Por lo que hemos podido probar, las carreras en asfalto serán tremendas, pero a la conducción off-road aún le falta un buen hervor.

Todos los circuitos tendrán ciclo día-noche completo y climatología variable. En ese sentido, el estudio británico ha puesto énfasis en Live Track 3.0, una tecnología que hará que el asfalto evolucione de formas muy distintas a lo largo del fin de semana de carreras, según su porosidad o la goma acumulada en la pista. Visualmente, se han diferenciado hasta las estaciones del año, algo que se notará en la vegetación, la incidencia del sol o la temperatura ambiente.

Habrá un completo modo Trayectoria para un jugador, pero Slightly Mad, que vuelve a tener a Bandai Namco como socio para publicar el juego, quiere priorizar los eSports. Podremos organizar campeonatos online con facilidad y habrá una función de director de carrera, para hacer retransmisiones vía Twitch y llegar a todo el mundo. ■

WEB Tony_sopr666

“Suena mejor que lo que he leído de GT Sport. No he apostado por ningún juego de conducción en esta generación, pero habrá que tener en cuenta a Project CARS 2.”

LA MAYOR NOVEDAD DE PROJECT CARS 2 SERÁ LA CONDUCCIÓN EN PISTAS DE HIELO, GRAVA Y BARRO



2

HOBBY PREMIOS ■ PS4 - XBOX ONE - Wii U - PC - 3DS - VITA - CINE - TV

Premiamos a los mejores del último año

Celebramos una nueva entrega de nuestros longevos Hobby Premios, cuyos ganadores fueron elegidos con vuestros votos

Como todos los años, hemos celebrado una nueva edición de los Hobby Premios, en la que vuestros votos han servido para decidir los mejores juegos, la mejor consola o la mejor compañía de 2016. Además, por primera vez, incluíamos también galardones de cine y series de televisión.

Sony fue la gran triunfadora de la gala, pues se llevó los tres premios gordos: mejor compañía, mejor plataforma (PS4) y mejor juego absoluto (*Uncharted 4*). El juego de Naughty Dog contribuyó, sin duda, a ese triplete. Ya por plataformas, el propio *Uncharted 4* se llevó el gato al agua, mientras que *Gears of War 4*, *Zelda: Twilight Princess HD*, *Overwatch*, *Pokémon Sol-Luna* y *World of Final Fantasy* hicieron lo propio en Xbox One, Wii U, PC, 3DS y PS Vita, respectivamente. Asus se llevó el premio al mejor PC de gaming por su ROG G20. Además, la redacción premió a Antonio Greppi, director de marketing de Warner Bros, por su trayectoria profesional, y a BadLand Games, por su compromiso con el desarrollo y el mercado patrios.

En la categoría de cine, Fox obtuvo los galardones de mejor película absoluta por "El renacido" y el de mejor película de acción por "Deadpool", en tanto que Disney se llevó los de mejor película de ficción ("Rogue One: Una historia de Star Wars") y mejor película de animación ("Buscando a Dory"). Warner Bros ganó el de mejor película de terror, con "Expediente Warren". En cuanto a televisión, "Juego de Tronos" se llevó el trofeo de mejor serie y Netflix, el de mejor plataforma de entretenimiento. ■

SONY SE LLEVÓ LOS TRES GALARDONES PRINCIPALES, GRACIAS A UNCHARTED 4

HOBBY PREMIOS GANADORES 2016

1. Mejor plataforma de videojuegos **PS4**
2. Mejor compañía **SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT**
3. Mejor juego absoluto de 2016 **UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN**
4. Mejor juego de PlayStation 4 **UNCHARTED 4: EL DESENLACE DEL LADRÓN**
5. Mejor juego de Xbox One **GEARS OF WAR 4**
6. Mejor juego de Nintendo Wii U **THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD**
7. Mejor juego de Nintendo 3DS **POKÉMON SOL Y POKÉMON LUNA**
8. Mejor juego de PC **OVERWATCH**
9. Mejor PC de gaming **ASUS ROG G20**
10. Mejor juego de PS Vita **WORLD OF FINAL FANTASY**
11. Premio de la redacción a la trayectoria profesional **ANTONIO GREPPI**
12. Premio Hobby Industria **BADLAND GAMES**
11. Mejor película absoluta **EL RENACIDO**
12. Mejor película de acción **DEADPOOL**
13. Mejor película de animación **BUSCANDO A DORY**
14. Mejor película de terror **EXPEDIENTE WARREN: EL CASO ENFIELD**
15. Mejor película de ciencia ficción **ROGUE ONE: UNA HISTORIA DE STAR WARS**
16. Mejor serie **JUEGO DE TRONOS**
17. Mejor plataforma de entretenimiento **NETFLIX**



1. Tamara García-Noblejas (Netflix)
2. Sara Fernández (Activision Blizzard)
3. Judith Castrillo (Warner Bros)
4. Yolanda Cabo (Nintendo)
5. Elena Trujillo (Disney)
6. Cristina Díaz (Disney)
7. Nieves Peñuelas (Fox)
8. Elena Vázquez (Fox)
9. Lidia Pitzalis (Microsoft)
10. Sandra Pascoa (Sony)
11. Nuria Mayo (Asus)
12. Jorge Huguet (Sony)
13. Gustavo Viúdez (Nintendo)
14. Antonio Greppi (Warner Bros)
15. Juan Jiménez (Sony)
16. Daniel Polo (Koch Media)
17. Tatiana Carral (HBO)





El humorista Daniel de la Cámara ejerció de maestro de ceremonias, y no faltó Manuel del Campo, CEO de Axel Springer España.



En esta edición, cine y series también han sido premiadas.



Así lucía la Telefónica Flagship Store, donde se celebró la gala. "Los que saben, eligen" (o sea, los lectores) fue el lema.

3





Vampyr bebe de películas y libros como "Nosferatu", "Drácula" y "Frankenstein", clásicos del arte monstruoso.

Podremos llegar al final sin matar a nadie, pero eso implicará no mejorar las habilidades.

NUEVOS DATOS | PS4 - XBOX ONE - PC

Un vampiro francés en un Londres rendido a la gripe española

Los creadores de *Life is Strange* nos traerán Vampyr, un RPG protagonizado por un chupasangres con escrúpulos

Vampyr, el prometedor RPG de Dontnod Entertainment, ya tiene ventana de lanzamiento. Será en otoño cuando podremos viajar al Londres de 1918, inmerso en el caos por culpa de una epidemia de gripe española. Allí, encarnaremos a Jonathan Rein, un médico que ha sido transformado en un chupasangres y que deberá investigar el porqué. El galeno será una contradicción andante, pues no querrá hacer daño a nadie, pero, para mejorar las habilidades y combatir a los cazavampiros que lo perseguirán, será necesario alimentarse de sangre humana. Las decisiones morales determinarán los distintos finales que habrá. Además, nos cruzaremos con más de 60 personajes y puede que aquéllos a los que perdonemos nos ofrezcan nuevas misiones, lo que hará que sea muy rejugable, más allá de las 15-20 horas que durará el hilo principal. El juego se desarrollará en tercera persona y la ciudad estará planteada como un mundo semiabierto, con enormes áreas interconectadas entre sí. Dontnod ha echado mano de Unreal Engine 4 para plantear un universo que se sentirá carcomido por la oscuridad, la enfermedad y la podredumbre. ■

4


Nada más empezar, dos siniestros yo-kai le robarán a Nathan (o a Katie) su reloj mágico.





NUEVOS DATOS / 3DS

Yo-Kai Watch al cuadrado y con viajes al pasado

La segunda entrega de la saga de Level-5 aterriza en España el 7 de abril, con dos ediciones [*Fantasqueletos* y *Carnánimas*] y con muchas opciones online.

Ha costado lo suyo, pero *Yo-Kai Watch 2* ya tiene fecha para el mercado europeo. Será el 7 de abril cuando podamos hincarle el diente (los japoneses ya lo hicieron en octubre de 2014 y los americanos, en septiembre de 2016). La primera entrega ha sido un éxito absoluto en nuestro país, pues acumula la friolera de 137.000 copias, algo a lo que, sin duda, ha contribuido la serie de televisión. Esta segunda entrega contará con la novedad de tener dos versiones: *Fantasqueletos* y *Carnánimas*. La diferencia principal entre una y otra será la presencia de cinco yo-kai exclusivos, lo que fomentará los intercambios con otros jugadores, en la línea de *Pokémon* o *Inazuma Eleven*. De hecho, la saga futbolera de Level-5 también apostó por esta ambivalencia a partir de su segunda parte.

De nuevo, podremos elegir entre Nathan o Katie como protagonista. Una noche, dos misteriosos yo-kai se colarán en nuestro dormitorio y nos robarán nuestro reloj, lo que nos llevará a embarcarnos en un viaje en el tiempo. Así, podremos cambiar casi instantáneamente entre la Floridablanca del presente y la de hace 60 años, gracias a un nuevo yo-kai llamado Hovernyan. Cómo no, conoceremos a multitud de nuevos y estrafalarios seres y, al margen de la historia principal, habrá 80 misiones secundarias en las que ayudar a diversos lugareños con sus problemas cotidianos, lo que se traducirá en diversas recompensas.

En esta ocasión, sí que habrá opciones online, lo que servirá tanto para luchar como para intercambiar medallas, acumular puntos o fomentar el pique entre dos bandos, en los que nos integraremos según la edición del juego que hayamos adquirido.

5



■ La serie VX mantiene su agresivo diseño en tonos rojos y negros.

NUEVOS DATOS ■ PORTÁTIL GAMING

¡Que comiencen los juegos con Aspire VX!

Acer renueva su gama de portátiles gaming con Aspire VX, que monta la serie 10 de las gráficas GTX de Nvidia

Con un nuevo diseño, aún más fino y ligero (apenas pesa 2,5 kg.) y con una línea más agresiva, la serie Aspire de Acer se ha renovado con los modelos VX, que también presentan novedades por dentro. Quizá la más destacable sea la incorporación de las nuevas tarjetas gráficas de Nvidia, la serie GTX 10. En concreto, de los modelos GTX 1050 y 1050Ti, ambos con 4 GB de RAM DDR5 dedicados, más que suficientes para mover con soltura y gran nivel de detalle —con efectos visuales como PhsyX o el antialiasing MFAA activados— un gran número de juegos de PC. No menos atractivos resultan su sistema de ventilación doble —para mantener el rendimiento siempre al máximo— o su teclado retroiluminado en tonos rojos, ideal para ambientar las sesiones de juego en la oscuridad. Y eso, sin haber mencionado su pantalla Full HD de 15" con relación de aspecto 16:9, su batería con autonomía para seis horas de uso, su sonido Dolby Audio Premium... Una bella y poderosa maravilla portátil cuyo precio, para el modelo base, es de 1.149 €. Tenéis más información en www.acer.es. ■



Las cifras del mes



25 millones de jugadores es la simbólica barrera que ha superado ya **Overwatch**

75 millones ha vendido ya **GTA V**, uno de los mayores éxitos de la historia





700.000 unidades ha colocado **Dead Rising 4** en sus primeros meses a la venta

13.650.000 ha vendido **Wii U**, la consola con peor balance comercial de la historia de Nintendo





9,7 **millones de PS4** vendió Sony en el trimestre navideño, superando el récord de 8,78 que fijó con PS2 en 2003

1.000.000 es el premio en dólares que va a dedicar **Rocket League a los eSports**





9,48% de los usuarios de **Resident Evil 7** lo ha jugado usando PS VR, sin noticias de que a ninguno le haya dado un patatús

1,5 millones de **NES Classic Mini** ha vendido ya Nintendo, superando con creces sus expectativas





6

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Los mitos de Cthulhu regresan a los videojuegos

El siniestro *Call of Cthulhu* se colará en nuestros hogares en el último trimestre de 2017. ¿Estáis listos para investigar un asesinato y sobrevivir a la locura?

El estudio francés Cyanide sigue trabajando en *Call of Cthulhu: The Official Videogame*, su particular adaptación de los afamados Mitos de Cthulhu, el universo de novelas, películas y, sobre todo, juegos de rol de papel y lápiz, al que dio pie un relato de H.P. Lovecraft. Previsto para el último trimestre de este año, será una aventura de exploración en primera persona con una perenne atmósfera de terror psicológico.

El protagonista será Edward Pierce, un veterano de guerra metido a investigador privado en el Boston de los años 20 del siglo pasado. Su cometido será adentrarse en Darkwater Island, un lúgubre paraje, para investigar la muerte de Sarah Hawkins, una célebre artista que se había mudado allí con su familia. Según sus responsables, "el conocimiento será nuestra mejor arma", por lo que tendremos que analizar los escenarios con atención y hacer numerosas deducciones.

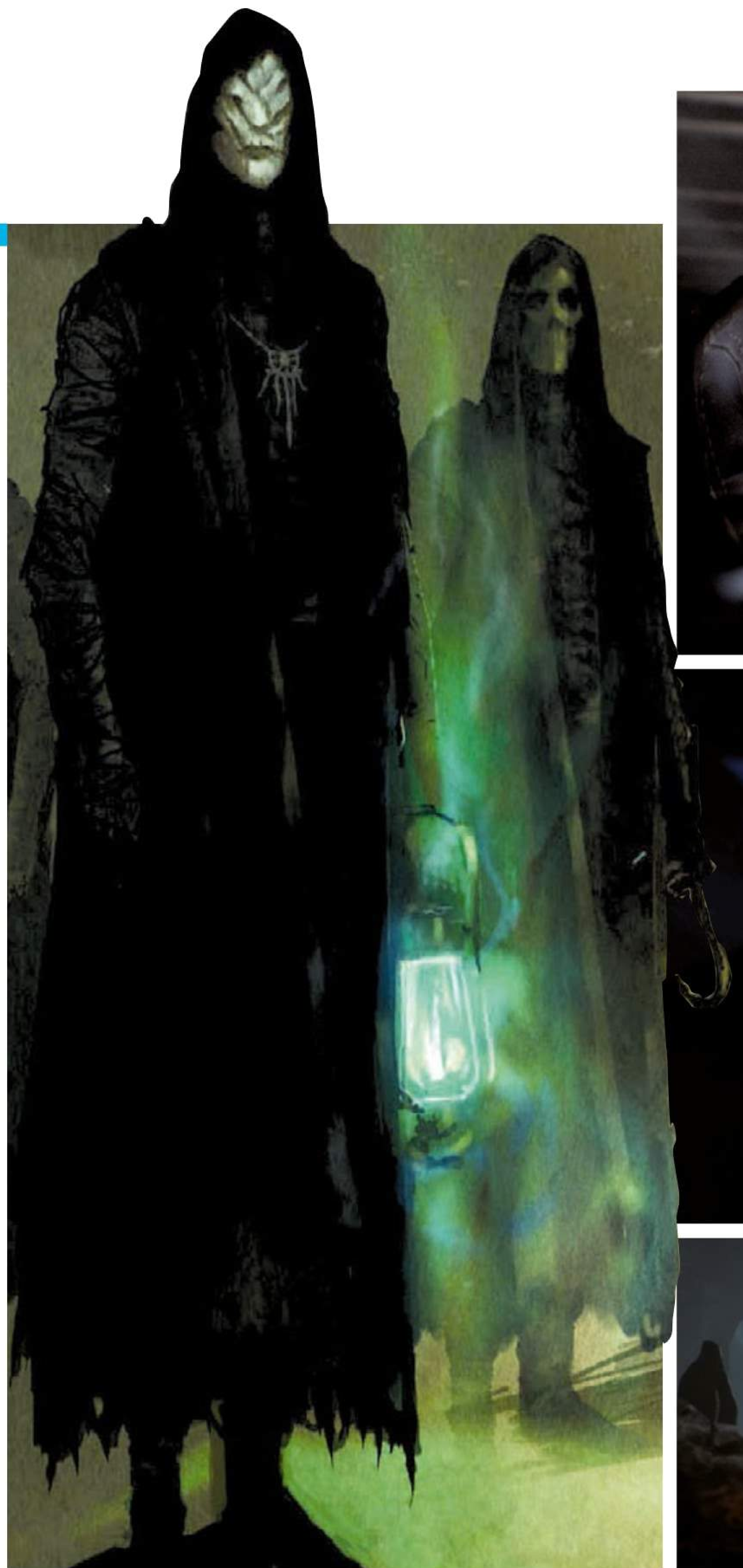


Aunque habrá alguna arma, *Call of Cthulhu* no será un juego de acción, sino que primarán el sigilo, los puzles o las conversaciones. Los enemigos serán fuerzas oscuras de lo más misteriosas... tanto, que habrá un medidor de claustrofobia que afectará a nuestra cordura. De vez en cuando, tropezaremos con lugareños con los que podremos interactuar, y los diálogos discurrirán por unos derroteros u otros según nuestras decisiones. Además, eso entroncará con un sistema de habilidades, inspirado en las tiradas de dados del juego de rol de papel y lápiz, que se dividirá en tres ramas (atributos sociales, profesionales y de conocimiento), de modo que, según los parámetros de persuasión, conocimiento forense u ocultismo, por ejemplo, podremos hacer unas cosas u otras.

WEB Javier Guijarro

“Me encantan los survival horror. Lástima que no salga para PS VR: si hubiese sido así, me lo habría pillado de salida, como Resident Evil 7.”

UN VETERANO DE GUERRA METIDO A INVESTIGADOR DEBERÁ SEGUIR EL RASTRO DE UNA ARTISTA ASESINADA





El mundo del juego estará lleno de entes siniestros y secretos que, a priori, escaparán a nuestro entendimiento.

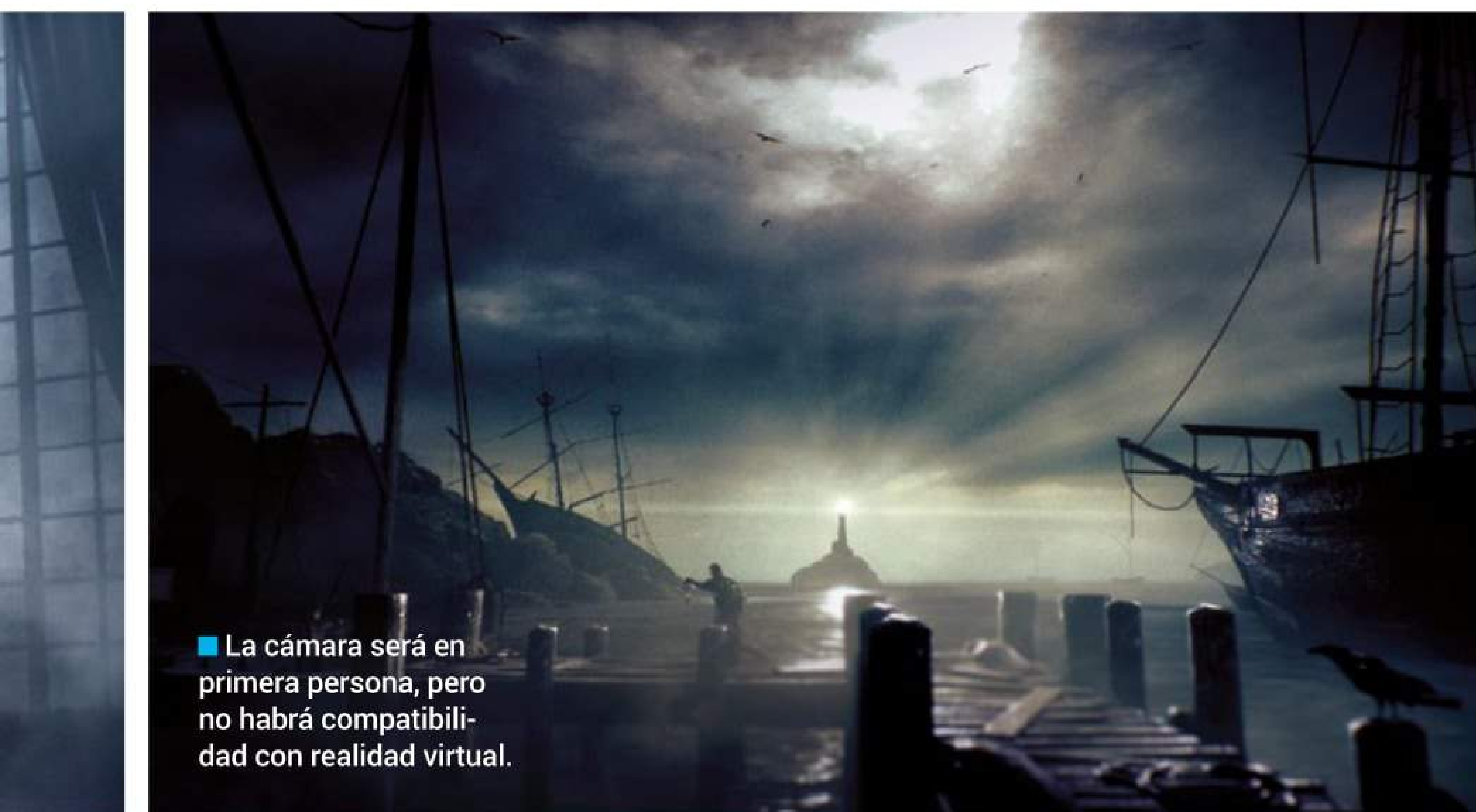


Exploración, sigilo, puzles y rol se darán la mano en esta aventura, ideal para fans de La Llamada de Cthulhu de Chaosiun.









La cámara será en primera persona, pero no habrá compatibilidad con realidad virtual.

Las frases del mes



“Con Switch, hemos buscado un entorno rico para los programadores, con una gran variedad de herramientas de terceros, así que la hemos hecho compatible con Unreal y Unity”

Tatsumi Kimishima. Presidente de Nintendo



“Tengo buenas sensaciones para 2017: debería haber más exclusivas para Xbox que el año pasado, con gran diversidad y nuevas IP”

Phil Spencer. Jefe de Xbox



“Me encantaría hacer un reseteo de Samurai Shodown: sería el mayor proyecto de mi vida”

Katsuhiro Harada. Productor de *Tekken*



“No quiero hacer un juego de terror, porque me asusto con facilidad. Imaginar situaciones terroríficas acaba por provocarme pesadillas”

Hideo Kojima. Diseñador en Kojima Productions



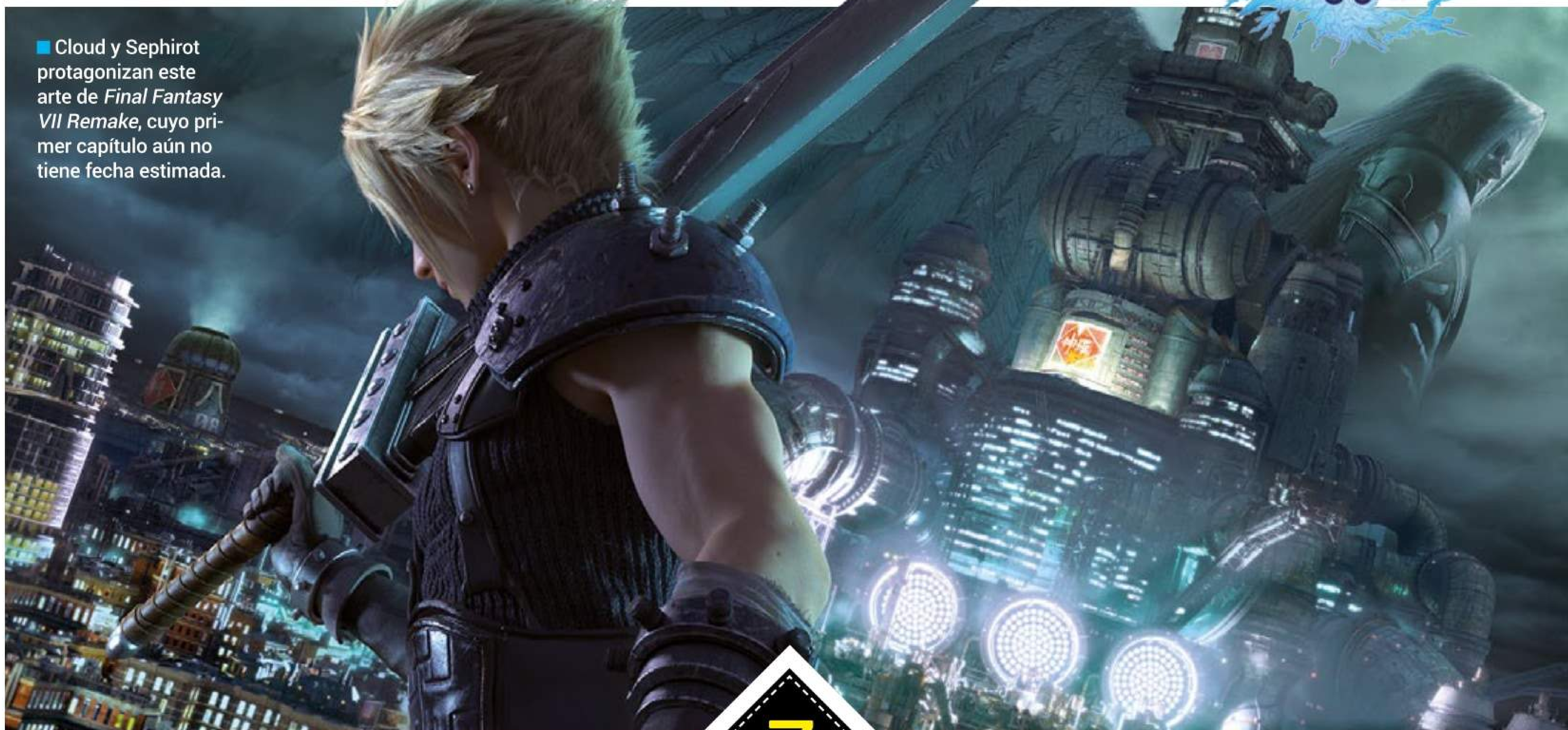
“Mi siguiente objetivo es doblar a Ellie en The Last of Us: Part II, porque ya será una mujer madura y, además, en el tráiler canta, y creo que sería increíble”

Dafne fernández. Actriz española y voz de Belagda en *Horizon: Zero Dawn*



“Dentro de Square Enix, hay gente interesada en hacer un remake de Final Fantasy VI, aunque, de momento, no se ha materializado la idea”

Yoshinori Kitase. Productor de *FFVII Remake*



■ Cloud y Sephirot protagonizan este arte de *Final Fantasy VII Remake*, cuyo primer capítulo aún no tiene fecha estimada.

7

NUEVOS DATOS ■ PS4 - XBOX ONE

Un atisbo del futuro para celebrar el aniversario de Final Fantasy

La saga de Square Enix acaba de cumplir treinta años y, para festejarlos, la compañía japonesa ha anunciado las fechas de *FFXII* y los DLC de *FFXV*, además de mostrar un nuevo arte de *FFVII Remake*

Se acaban de cumplir treinta años del nacimiento de *Final Fantasy* (y veinte de su séptima entrega) y Square Enix lo ha celebrado con un evento especial en el que ha hecho algunos anuncios importantes sobre el futuro próximo de la saga. Para empezar, se ha definidido el calendario de contenidos descargables "gordos" de *Final Fantasy XV*. El 28 de marzo, saldrá *Episodio Gladiolus*, que estará muy enfocado a la acción y que nos permitirá controlar al amigo más forzudo del príncipe Noctis. Lo poco que se sabe es que recuperará a un enemigo clásico de la serie: el Gilgamesh. El segundo episodio de historia, el de Prompto, está previsto para junio. El último, el de Ignis, que tendrá un gran impacto argumental (si os habéis acabado el juego estándar, os podréis imaginar por qué), aún no tiene ventana de salida.

El segundo gran anuncio del evento fue la fecha de *Final Fantasy XII: The Zodiac Age*. Será el 11 de julio, durante la calma estival, cuando los usuarios de PS4 puedan disfrutar de la remasterización del RPG de PS2. De nuevo, volveremos al mundo de Ivalice con Ashe, Vaan y compañía, si bien será una versión con más contenidos que la que vimos aquí en 2007, ya que estará basada en una edición que sólo se lanzó en Japón en su momento.

El remake de *FFVII* también estuvo presente, pero sólo en forma de arte. Sigue sin saberse si llegará a One (cuando se anunció, se dijo "primero en PS4"), en cuántas subentregas se publicará o cuándo veremos la primera, sabiendo que Tetsuya Nomura también está con *Kingdom Hearts III*. ■

WEB dragonverde

“FFVII Remake tiene una pinta brutal. Habrá que ver cómo sacan adelante los capítulos y cómo adaptan las materias al sistema de batalla.”







1 Episodio Gladiolus, el primer DLC de historia de *FFXV*, llegará el 28 de marzo. El de Prompto saldrá en junio y el de Ignis aún se desconoce.

2 *FFXII: The Zodiac Age* contará con mejoras visuales y algunos cambios menores, como guardado automático.

3 El manga "FF: Lost Stranger" llegará en primavera, y es otro ejemplo de la avalancha de cosas de la saga que veremos en 2017.

8



Sega hizo algunos juegos basados en Iron Man, Capitán América o Hulk hace unos años, pero eran muy mediocres.





ANUNCIO / SIN CONFIRMAR

Los héroes de Marvel se alían con Square Enix

Crystal Dynamics y Eidos Montreal trabajan ya en un proyecto heroico

Marvel y Square Enix han llegado a un acuerdo para hacer varios juegos basados en Los Vengadores, por lo que, en el futuro (no se darán más detalles hasta 2018), podremos meternos en la piel de Iron Man, Capitán América, Thor, Hulk, Viuda Negra, Ojo de Halcón y compañía. Por lo pronto, se sabe que el primer juego fruto de esa colaboración está corriendo a cargo de Crystal Dynamics, responsables de *Tomb Raider*, en colaboración con Eidos Montreal, padres de los dos últimos *Deus Ex* y de *Thief*. A priori, el tándem no puede sonar mejor. El tráiler apenas da pistas: se ven el martillo de Thor, una mano metálica de Iron Man y el escudo del Capitán América en estado precario, antes de que aparezca la palabra "reensamblar". Parece que Disney va a apostar fuerte por las licencias de Marvel en los videojuegos, pues no hay que olvidar que, pronto, llegará el *Guardianes de la Galaxia* de Telltale. ■

Pulsa Start

Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM



MUCHO RUIDO "SOCIAL"... PERO POCAS NUECES

Hace tiempo, alguien que trabaja en esta industria, muy cabal y con las ideas bastante claras, me dijo una verdad que, a día de hoy, me sigue pareciendo irrefutable: las redes sociales y los influencers funcionan muy bien para hacer ruido con cosas "gratuitas" (juegos F2P, apps que no cuesten dinero, etc.). En la otra mano, algunos jefes de prensa de diferentes compañías, en conversaciones "informales", me han venido a decir justo todo lo contrario: que no me puedo hacer ni idea lo que mueven estos nuevos canales. Ni idea. Pero, una vez más, mi calculadora mente "de ciencias", permanentemente en busca de causas y efectos, me demuestra, con los números delante, que las cosas no son como me las pintan. Y voy a poner un ejemplo muy real, y muy reciente. Exactamente, del mes pasado, de enero.



Para el lanzamiento de *Gravity Rush 2*, PlayStation organizó un hiper ruidoso y activo plan en algunas redes sociales, como Twitter. Crearon el primer "hashtag "con el texto al revés, concursos de todo tipo (con consola incluida) y lograron ser el primer trending topic a nivel nacional y quinto internacional, hubo miles de retuits, cientos de mensajes... Vamos, que, esos días, el que quiso tener un poco de visibilidad extra sólo tenía que utilizar la etiqueta creada para la ocasión.

Luego, como siempre, viene la cruda e implacable realidad. Como bien sabréis algunos, en el 90 % de los juegos, el grueso de ventas se concentra en la semana de lanzamiento o, como mucho, las dos o tres primeras. Pocos títulos, como *FIFA*, *GTA* o *Call of Duty*, logran mantener el ritmo de ventas activo durante todo el año. El resto suele tener un arranque fuerte —en el mejor de los casos— y, luego, un valle hasta que no hay una rebaja temporal, o alguna promoción, que les permite repuntar. Todo esto sin contar que las ventas digitales de los juegos en España, en consola, y en el más ventajoso de los casos, apenas roza el 15 % del total de ventas.

Hechas todas estas aclaraciones, mis ojos han volado a buscar el dato de *Gravity Rush 2*. Y lo cierto es que ha sido, incluso, más bajo de lo que esperaba. Tres semanas después de ponerse a la venta, apenas acumula 1.660 copias en formato físico. En su primera semana, *Nioh* ha superado las 6.000 y con menos reclamos. Es entonces cuando yo me pregunto: ¿Sirve para algo todo ese ruido en las redes? Ojo, que no estoy diciendo que el juego sea bueno o malo (a mí me gusta): sólo que, a lo peor, es predicar en el desierto. Puedes tener mucho alcance y visibilidad... ¿Pero eso se transforma en algo? Hoy en día, la gente ve un concurso y se apunta por el mero hecho de que pueda sonar la flauta. Total, sólo tengo que hacer click en un botón y ya. Otra cosa muy distinta es convencerla de que tu juego es bueno y merece los 70 € que cuesta. ■

> *"Puedes tener mucho alcance en redes sociales, mucha visibilidad, mucho impacto y ruido... ¿Pero eso se transforma en algo?"*

9

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Fuego y piruetas a vista de pájaro

Ace Combat 7 surcará los cielos dentro de unos meses, y hay riesgo de vértigo



Bandai Namco anunció hace unas semanas que *Ace Combat 7* no sólo llegará a PS4, sino también a Xbox One y PC. Será la primera entrega entrega numerada desde 2007, pues, en la última década, Project Aces se ha dedicado a proyectos menos punteros, como el free-to-play *Infinity*, el spin-off *Assault Horizon* o una adaptación para 3DS. Sin embargo, con esta entrega, va a llenar el depósito hasta arriba de queroseno. Para empezar, la historia vuelve a correr a cargo de Sunao Katabuchi, que ya firmó el notable guión de la cuarta y la quinta parte. Habrá dos bloques, Este y Oeste, pero no habrá un enemigo claro... Las escenas de vídeo serán dignas de una película. Además de la campaña, también habrá multijugador online.

En lo jugable, Project Aces destaca el trabajo que está haciendo con las nubes, que podremos usar para escondernos... o de las que tendremos que mantenernos alejados si hay tormenta. El juego será compatible con PS VR (no así con Oculus Rift o HTC Vive), lo que hará la experiencia muy inmersiva... aunque las piruetas de los aviones tienen todas las papeletas para inducir al mareo. Muchos de los que lo han probado coinciden en señalarlo, pero el juego estándar pinta muy bien. ■





10

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Un cuento infantil entre el sueño y la pesadilla

El onírico mundo de *Little Nightmares* despertará el 28 de abril para convertirse en uno de los grandes indies de 2017

■ Six, una aparente admiradora del Capitán Pescanova, deberá escapar de Las Fauces, un navío habitado por almas oscuras.

Hemos podido jugar ya a *Little Nightmares*, el juego indie de Tarsier Studios, y las sensaciones no podrían ser más positivas. Con un planteamiento que recuerda a *Limbo* o *Inside*, por su amalgama de niñez y oscuridad, el juego nos pondrá en la piel de Six, una niña que deberá huir de las Fauces, un barco maldito que hace acto de aparición cada año para devorar todo lo que encuentre a su paso y poder alimentar a las almas corruptas que lo habitan. Nadie ha escapado con vida de allí para contarlo... El desarrollo, que será tridimensional, combinará exploración y plataformas, de modo que cada habitación será un inteligente puzle. También habrá sigilo, pues deberemos escapar de algunos personajes grotescos. La única "arma" que tendrá Six será un mechero, para alumbrar unos entornos oscuros que estarán planteados como una casa de muñecas que será mitad ludoteca, mitad prisión. ■



Ace Combat 7 presentará unas batallas aéreas de auténtico infarto. Gracias al Unreal Engine 4, el acabado promete ser fotorrealista.





El juego tendrá una edición coleccionista que, por 29,95 euros, incluirá una caja con forma de jaula, una figura de Six de diez centímetros, un póster de tamaño A3, la banda sonora en CD y un set de pegatinas. ¡Viva el formato físico!



Habrá cinco grandes áreas, en las que acecharán personajes tan siniestros como este cocinero o un conserje.



Hikikomori

Por **Borja Abadíe**
@BorjaAbadie



EL OCASO DE LOS JUEGOS DE MUNDO ABIERTO

Las aventuras de mundo abierto se cuentan entre los títulos más famosos y exitosos de los últimos años. Sagas como *Grand Theft Auto*, *Assassin's Creed*, *Fallout* o *The Elder Scrolls*, entre otras muchas, han hecho las delicias de millones de fans en todo el mundo.

Yo, desde luego, soy uno de esos fans. Siempre me ha apasionado el hecho de que los juegos nos ofrezcan libertad para hacer el mayor número de cosas posibles dentro de su universo. No voy a tirarme el moco diciendo que yo jugué a *Ultima* (uno de los pioneros en esto de los mundos abiertos) allá por 1981, pero, seis años después, sí que tuve la suerte de jugar a *The Legend of Zelda* de NES. Desde ese día, me han obsesionado las experiencias no lineales y la libertad de acción y exploración en esto de los videojuegos.



Ya lo he comentado en otras ocasiones, pero voy a repetirlo: uno de mis juegos favoritos de todos los tiempos es *Shenmue*. El grado de libertad y realismo con el que se reflejaba la vendetta de Ryo Hazuki me dejó marcado. Pero, como suele suceder con todas las modas, creo que el tema se nos ha ido de las manos. Copiar la fórmula de *GTA* me resulta ya tremendamente cansino. El número de juegos de mundo abierto que han llegado a consolas en los últimos cinco años es, sencillamente, inhumano. Muchas desarrolladoras, como ha sucedido tantas veces con otras fórmulas exitosas, han explotado la gallina de los huevos de oro. Mi sensación es que la gallina está harta de poner huevos y se ha ido a buscar al lobo para acabar con todo esto.

Los mundos abiertos están bien, pero hay que llenarlos con historias, personajes, vivencias y, sobre todo, cosas que hacer. ¿Qué sentido tiene pasear por una ciudad gigantesca en la que prácticamente lo único que podemos hacer es conducir coches y pegar tiros? Fue la bomba hace unos años, pero ha llovido mucho desde entonces. Le ha pasado a *Mafia III*, pero también a muchos otros. Algunos, como Rockstar, siguen entendiendo que esto de los mundos abiertos requiere de muchísimos cuidados, si se quiere hacer bien. Por eso, no lanzan nuevos juegos como churros. Sega también lo tiene claro. No se trata de ofrecer kilómetros y kilómetros de escenario para explorar, sino que el escenario debe estar repleto de cosas que hacer y situaciones que vivir. Por eso, aunque los barrios de Kamurocho y Sotenbori de *Yakuza 0* se recorren en apenas unos minutos, podemos pasar decenas de horas en ellos. Así, a bote pronto, nuestros protagonistas pueden explorar, luchar, ir al karaoke, jugar al billar, tener citas con chicas, regentar un cabaret y decenas de opciones más. Serán pequeños y tendrán muros invisibles por todos partes, pero los barrios de *Yakuza 0* están más vivos y son más interesantes que la mayoría de los mundos abiertos de estos últimos tiempos.

“Un mundo abierto no consiste sólo en ofrecer kilómetros y kilómetros de escenario: antes, hay que llenarlo con cosas interesantes que hacer”

LOS JUEGOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

ALBERTO LLORET



@AlbertoLloretPM

1. **Horizon: Zero Dawn** ... PS4
2. Resident Evil 7: Biohazard ... Multi
3. Final Fantasy XV ... PS4-One
4. Uncharted 4: El desenlace... ... PS4
5. Yakuza 0 ... PS4
6. Gears of War 4 ... One-PC
7. Nioh ... PS4
8. Dragon Quest Builders ... PS4-Vita
9. Berserk: The Band of the Hawk ... Multi
10. LEGO Dimensions ... Multi



HORIZON puede presumir de ser, en lo técnico, uno de los títulos más bestias de PS4. Y el más divertido de cuantos ha parido Guerrilla Games.

RAFAEL AZNAR



@Rafaikkonen

1. **Horizon: Zero Dawn** ... PS4
2. Yakuza 0 ... PS4
3. Resident Evil 7: Biohazard ... Multi
4. Poochy & Yoshi's Woolly World ... 3DS
5. Project CARS ... Multi
6. Gears of War 4 ... One-PC
7. Halo: La colección del Jefe... ... One
8. Pokémon Sol y Luna ... 3DS
9. Final Fantasy XV ... PS4-One
10. The Last Guardian ... PS4



RESIDENT EVIL 7. Algún cerril sigue empeñado en menospreciarlo, pero los Baker nos han agasajado con un banquete de categoría.

GUSTAVO ACERO



@Gustarfox

1. **Poochy & Yoshi's Woolly World** ... 3DS
2. Shantae Half-Genie Hero ... Multi
3. Rhythm Paradise Megamix ... 3DS
4. Paper Mario: Color Splash ... Wii U
5. FAST Racing Neo ... Wii U
6. Shovel Knight ... Multi
7. DK Country: Tropical Freeze ... Wii U
8. Axiom Verge ... Multi
9. Luigi's Mansion 2 ... 3DS
10. Super Mario Run ... Móvil



POOCHY & YOSHI'S WOOLLY WORLD es la "port-unidad" perfecta para disfrutar de este genial plataformas si le perdiste el hilo en WiiU.

BORJA ABADÍE



@BorjaAbadie

1. **The Witcher 3: Wild Hunt** ... Multi
2. Yakuza 0 ... PS4
3. Nioh ... PS4
4. Inside ... Multi
5. Steep ... Multi
6. XCOM 2 ... Multi
7. Final Fantasy XV ... PS4-One
8. Deus Ex: Mankind Divided ... Multi
9. Dragon Quest VII ... 3DS
10. The Last Guardian ... PS4



NIOH. Sigo dando vueltas por Kamurocho, pero el samurái occidental del Team Ninja me tiene absolutamente enganchado.

ROBERTO RUIZ



@Roberto_JRA

1. **Shin Megami Tensei IV: Apoc.** ... 3DS
2. Dragon Quest VIII ... 3DS
3. Ace Attorney - Spirit of Justice ... 3DS
4. Walking Dead: A New Frontier ... Multi
5. Dragon Quest VII ... 3DS
6. Fire Emblem Fates ... 3DS
7. Xenoblade Chronicles X ... Wii U
8. Tokyo Mirage Sessions #FE ... Wii U
9. Super Smash Bros ... Wii U
10. Fire Emblem Heroes ... Móvil



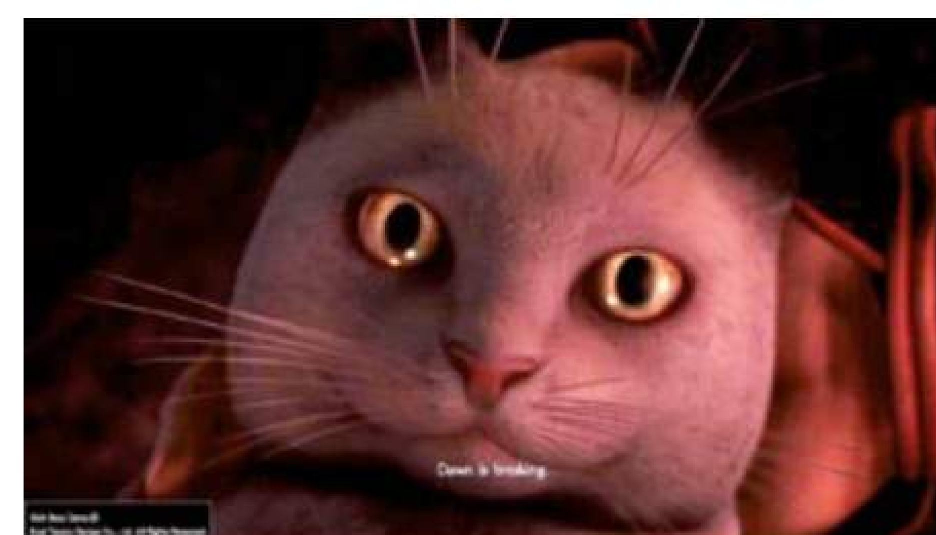
FIRE EMBLEM HEROES. Una de mis sagas favoritas se estrena en móviles, con un juego ligero en jugabilidad, pero muy disfrutable.

ÁLVARO ALONSO



@alvaroalone_so

1. **Resident Evil 7: Biohazard** ... Multi
2. Nioh ... PS4
3. Final Fantasy XV ... PS4-One
4. Bloodborne ... PS4
5. Doom ... Multi
6. Uncharted 4: El desenlace... ... PS4
7. Dark Souls III ... Multi
8. Watch Dogs 2 ... Multi
9. Metal Gear Solid V ... Multi
10. Batman Arkham Kight ... Multi



NIOH. Teniendo katanas, yokais y desarrollo a lo *Souls*, no necesitaba más para convencerme, pero... ¿Un gato-reloj? Best game ever.

El año ha empezado con la fuerza de un huracán. Con tanto juego, da gusto resguardarse del invierno.

DANIEL QUESADA



@Tycho_fan

1. **Doom** ... Multi
2. Fallout 4 ... Multi
3. Uncharted 4 ... PS4
4. Quantum Break ... One-PC
5. Pokémon Sol y Luna ... 3DS
6. Resident Evil 7: Biohazard ... Multi
7. The Evil Within ... Multi
8. Yakuza 0 ... PS4
9. Dragon Quest VIII ... 3DS
10. Deus Ex: Mankind Divided ... Multi



THE EVIL WITHIN. Está claro que *Resident Evil 7* reina ahora, pero el terror de este juego sigue haciéndome sentir como en casa.

SERGIO MARTÍN



@replicante64

1. **Resident Evil 7: Biohazard** ... Multi
2. Final Fantasy XV ... PS4-One
3. Rise of the Tomb Raider ... Multi
4. Yakuza 0 ... PS4
5. Dark Souls III ... Multi
6. DK Country: Tropical Freeze ... Wii U
7. Batman Arkham VR ... PS VR
8. Ori and the Blind Forest ... One-PC
9. Deus Ex: Mankind Divided ... Multi
10. The Last Guardian ... PS4



YAKUZA 0. Una excelente aventura de mundo abierto de clara orientación nipona. Lo mejor que nos ha dado Sega en los últimos tiempos.

Cartas desde Yamanose

Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen



CORREN MALOS TIEMPOS PARA EL DEPORTE VIRTUAL

Como gran aficionado al deporte que soy, asisto con preocupación a la deriva reduccionista que está sufriendo el género en la generación de PS4 y Xbox One. *FIFA* y *NBA 2K* venden más que nunca, y el particular mercado norteamericano tiene tres baluartes en *Madden NFL*, *NHL* y *MLB*, pero, más allá del mediático fútbol y las grandes ligas del Tío Sam, el opio del usuario medio de videojuegos, el panorama es desolador.

Valga como ejemplo el tenis, una disciplina de la que no hemos recibido ni un mísero peloteo desde hace un lustro, sin contar el olvidable *Mario Tennis: Ultra Smash* de Wii U. Ahora que Rafa Nadal y Roger Federer vuelven a estar en la pomada, echo en falta que 2K, Sega o EA nos sirvan en bandeja nuevas entregas de *Top Spin*, *Virtua Tennis* o *Grand Slam Tennis*. También el boxeo ha besado la lona, y no hay ni rastro de *Fight Night* o *Ready to Rumble*, relevados por los golpes bajos de las artes marciales mixtas, alias *UFC*, aunque los amantes del noble deporte, al menos, tendrán el sucedáneo de *ARMS*.



La mengua de los juegos deportivos se observa en el simple hecho de que no hubiera un título para sacar rédito a los Juegos Olímpicos de Río 2016. Tuvimos el de Mario y Sonic, sí, pero me refiero a experiencias "realistas". Por ejemplo, en Londres 2012, Sega sí que aprovechó la licencia para sacar tanto el *Mario y Sonic* de rigor en consolas de Nintendo como otro juego puramente deportivo para PS3-360-PC.

Hay estudios pequeños que tratan de puntuar en el mal llamado polideportivo, pero lo cierto es que los juegos de rugby, balonmano o ciclismo que llegan cada año a las tiendas tienen mecánicas y gráficos antediluvianos, de espanto. Echo de menos aquellos tiempos en que las compañías grandes se atrevían a soltarse la melena con rarezas, como Rockstar con el ping-pong de *Table Tennis*, Nintendo con las motos de agua de *Wave Race* o Activision con su skate avalado por Tony Hawk (hagamos como que la penosa entrega de 2015 nunca ha existido). En ese sentido, hay que aplaudir a Ubisoft por el riesgo que tomó hace unos meses con *Steep*, que abrazó otras disciplinas olvidadas, como el snowboard o el esquí. Por desgracia, ni siquiera agarrarse a un deporte de masas asegura nada, como demuestran *PES*, en clara decadencia comercial (que no jugable), o *NBA Live*, tan fuera de forma que EA ha vuelto a dejarla fuera de su convocatoria este año.

Aunque en menor medida, tampoco los deportes de motor han escapado al retroceso. Los juegos de velocidad venden menos que antes, y basta con fijarse en la línea histórica de *Gran Turismo* o *Forza Motorsport*. Eso ha hecho que muchas sagas icónicas se hayan quedado en el limbo: *Project Gotham Racing*, *Burnout*, *Ridge Racer*, *Sega Rally*, *Midnight Club*, *GRID*, *F-Zero*...

"Más allá del mediático fútbol y las ligas del Tío Sam (NBA, NFL, NHL y MLB), el opio del usuario medio, el panorama deportivo es desolador"



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón >>

LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD

¿REALIDAD O FICCIÓN? ¡Acierta y podrás ganar un juego!

A priori, todas las noticias de esta sección parecen de coña, pero sólo algunas lo son. Si logras distinguir cuáles, estarás preparado para sobrevivir en Internet... y llevarte un juego de regalo.



CONAN EXILES PERMITIRÁ AGRANDAR EL TAMAÑO DE NUESTRO MIEMBRO

Y, más concretamente, el viril. Cuánto tiempo ha pasado desde que alucinamos editando la nariz y la perilla de nuestro Mii... y, ahora, resulta que también podemos modificar los de abajo (perdón por la obscenidad), gracias a un completísimo editor de personajes que también permite agrandar o reducir el volumen de los pechos femeninos. Sin embargo, es mucho menos frecuente encontrarnos con un parámetro de personalización aplicable al aparato masculino, que, además, cuenta con un sistema de físicas genitales que emula cada "latigazo" aéreo con hipnótico realismo. Los creadores de la aventura, prevista para PS4, Xbox One y PC, defienden así su decisión: "Para el universo y el contexto del juego, los desnudos eran algo por lo que queríamos apostar". Y van más allá: "Definir el tamaño de los genitales con una barra fue una evolución natural, teniendo algo parecido para los atributos de los personajes femeninos. Igualdad y todo eso". Pues sí, ojalá fuésemos iguales que Conan.

■ QUIÉN LA PILLARA ■ NI NACHO VIDAL



Pág. 22



Pág. 26



Pág. 31



¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

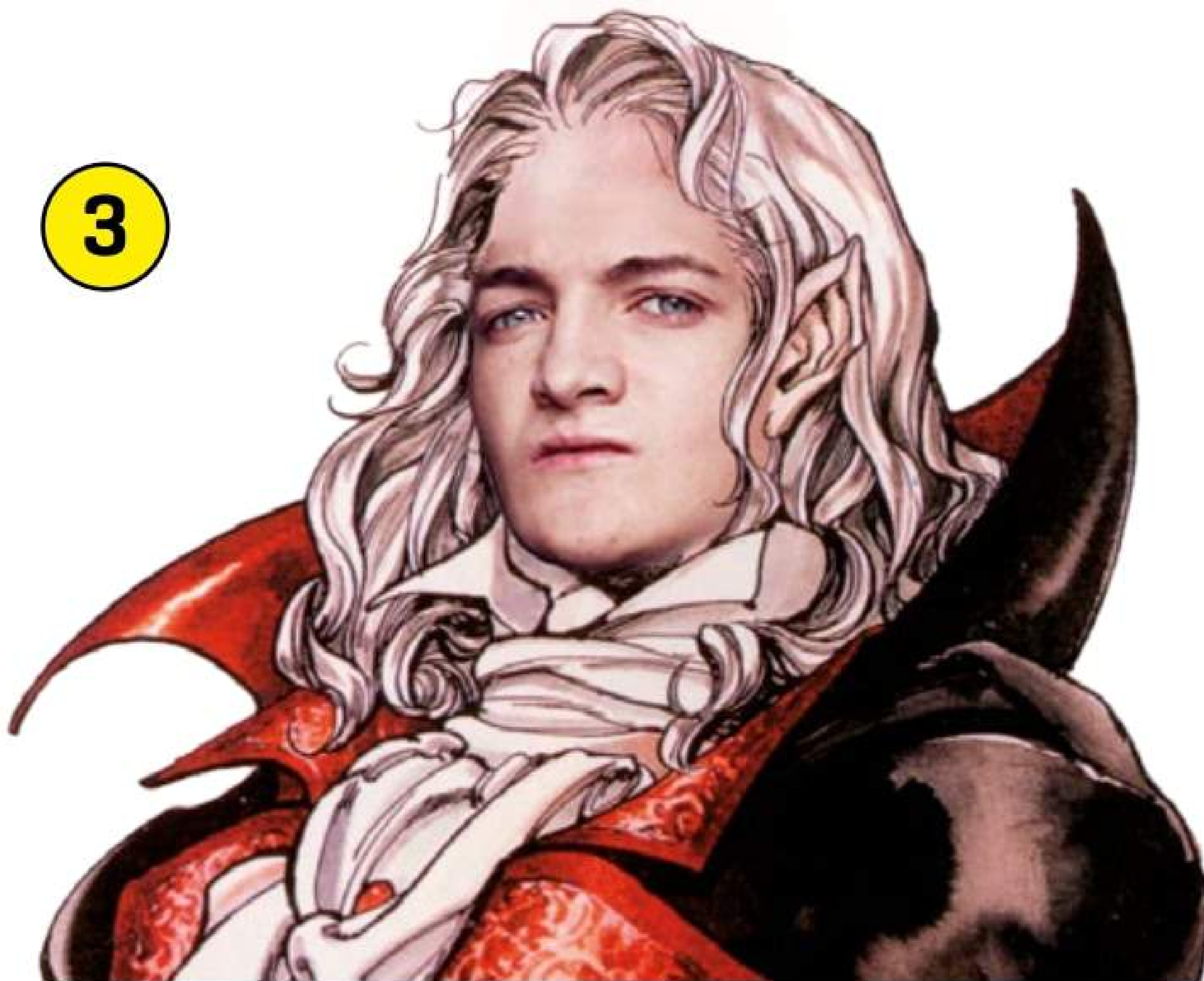
www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

TRUMP FIRMÓ EL PASE DE TEMPORADA DE ZELDA: BREATH OF THE WILD

No culpéis a Nintendo: fue orden de Donald Trump. El presidente de los Estados Unidos sigue encadenando polémicas desde que asumió el cargo. No contento con firmar la construcción de su famoso muro en la frontera con Méjico, el pasado 14 de febrero ordenó la aprobación de un pase de temporada en *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* por primera vez en la saga, con el único fin de amedrentar a la población de Hyrule. Aparte de los dos ya anunciados, habrá un tercer pack de contenido descargable titulado "Make Hyrule Great Again", que incluirá ropa interior para Link con motivos de la bandera norteamericana, alitas de cuco de KFC para cocinar y reponer estamina... y el objeto más controvertido: una catapulta para deportar a todas las razas no hylianas, a excepción de su esposa Zora. Los dos primeros packs correrán a cuenta de los usuarios, por 20 €, pero la catapulta la deberán pagar los Goron.

■ ES PEOR QUE GANON ■ ... Y QUE BUSH





Netflix rodará una serie de Castlevania para convertirla en su Juego de Tronos.

Se basará en *Castlevania III: Dracula's Curse*, de NES, estará ambientada en la Europa del siglo XV y su prota será Trevor Belmont. Está prevista para finales de año y aún no sabemos quién hará de Drácula... pero debería ser un Lannister.

☐ ¿Y LA SERIE DE BRÁCULA? ☐ ME PIRO, VAMPIRO

KOJIMA NO HARÁ MÁS JUEGOS DE MIEDO PORQUE SE ASUSTA

Ni razones comerciales ni quemazón por *Silent Hills*; Kojima es tan complejo como simple según se levante y, en este caso, la explicación a su negativa de desarrollar más juegos de miedo es tan sencilla como que... le dan miedo. Don Hideo se compara con Alfred Hitchcock y Steven Spielberg en este sentido, dos directores proclives a asustarse con facilidad. "Nos es fácil hacer cosas que den miedo, porque comprendemos qué es lo que da miedo", asegura. "Pero, en ese proceso, estamos constantemente imaginando situaciones terroríficas que acaban provocándonos pesadillas", concluye el imprevisible artífice del futuro *Death Stranding*, que miedo no sabemos, pero yuyu da un rato, a juzgar por su último tráiler. ¿Es ésta la noticia más "fake" de la historia de esta sección? Vosotros decidís...

☐ P.T. SÍ QUE DA MIEDO AL MIEDO ☐ NO SE LO CREE NI ÉL



JAVIER CÁRDENAS HA DOBLADO AL MENTOR DE ALOY EN HORIZON

5

El padre adoptivo de la cazadora de máquinas que protagoniza *Horizon: Zero Dawn* tiene una voz ilustre en castellano. El locutor radiofónico y presentador de la televisión pública está que no para y, esta vez, se ha unido a Michelle Jenner (Aloy) y Dafne Fernández (Belagda), a las que dio su número de teléfono en un descanso, para completar el reparto vocal del juego. "Buscábamos una voz masculina, patriarcal y de dicción impecable que transmitiese sabiduría y autoridad moral, así que no tardamos en llamar a Javier", comentó el director de doblaje Ramón Esplandiú. El personaje al que interpreta el conductor de 'Levántate y Cárdenas' es Rost, un hombre rechazado por su tribu que se encarga de criar a la también desterrada Aloy, para hacer de ella una heroína autosuficiente. Cárdenas, que aceptó la propuesta encantado, declaró en su programa 'Hora Punta': "Es un honor que hayan pensado en mí para poner voz al mejor juego del año. ¿Casualidad?".

☐ NORMAL, ES UN "MÁQUINA" ☐ NO LO CREO



Un jugador es expulsado de Counter Strike: Global Offensive durante 1.000 años por acoso.

Cuando vuelva a competir, el mundo habrá sido arrasado por extraterrestres y, con suerte, ya no quedarán acosadores como él. El usuario Bloominator se dedicó a hostigar a una adolescente de quince años con comentarios de contenido pedófilo, por los que ya ha pedido disculpas.

☐ LA SANCIÓN SE QUEDA CORTA ☐ OJALÁ LA LEY FUESE TAN DURA



6

7

FOR HONOR ENFRENTARÁ A VIKINGOS, CABALLEROS, SAMURÁIS E INFLUENCERS GRACIAS A UNA EXPANSIÓN



Cada época ha tenido su ejército y, en *For Honor*, aún no las hemos visto todas. Los guerreros más temibles de la antigüedad se enfrentarán a la facción más poderosa de nuestra era: el "millenialismo", gracias al contenido adicional que está preparando Ubisoft para las recuperaciones de septiembre. Se trata de los influencers, capaces de manipular a las masas desde sus redes sociales y canales de YouTube para enviar a sus hordas de followers contra los frentes enemigos, a los que podrán desmoralizar a base de insultos e imprecaciones. Los vikingos, sin embargo, contarán con un líder imbatible: Josef PedreThor, que ostentará el poder de "pintarle la cara a quien vaya de sobradete". Los caballeros, por su parte, tendrán la capacidad de desesperar a los esbirros de los influencers a base de argumentos y buenos modos, mientras que los samuráis cortarán la tontería por lo sano como les toquen mucho las narices. La pregunta es: ¿Qué facción vencerá?

☐ SIN DUDA, LOS PIPEROS ☐ NINGUNA



FFXV RETRASA SU DLC POR INSPIRARSE DEMASIADO EN LOS POWER RANGERS

"Señores, necesitamos cuatro nuevos trajes para el próximo contenido descargable de *Final Fantasy XV*, y los quiero este lunes en la mesa de mi despacho", debió de comentarle algún directivo de Square Enix al director de arte mientras disfrutaba de un buen capítulo de los "Power Rangers"... y esto fue lo que salió. Tanto se han dejado llevar por los diseños de los héroes transformistas que la compañía se ha visto obligada a aplazar el lanzamiento del DLC para evitar más que probables conflictos legales, por lo que les darán una vueltecilla a los diseños para disimular un poco el canteo. El parecido es aún más flagrante si miramos las vestimentas con las que luce el tráiler de la nueva película de los "Power Rangers" de Saban y Lionstgate. Buen intento lo de llamarlos Magitek Exosuit. Esto, con Zordon, no pasaba.

☐ **MENUDO COPY-PASTE** ☐ **MERA COINCIDENCIA**



Reúnen firmas para que Totakeke represente a España en Eurovisión. Tras la polémica elección de Manel Navarro por parte del jurado de TVE, la plataforma #EuroAsíNo lleva recolectadas 5.000 firmas en Change.org para enviar al famoso "can-tautor" de *Animal Crossing* en su lugar. ¿Has firmado ya?

☐ **QUEDARÍAMOS MEJOR** ☐ **YO ERA DE MIRELA**



NINTENDO LLAMA A SU NUEVO **FIRE EMBLEM "SHADOWS OF VALENCIA"**

Empezó como un meme y acabó adoptándolo Nintendo por error. Tras la *Fire Emblem* Direct dedicada a presentar los nuevos juegos de la saga para 3DS, Switch y móvil, Nintendo América publicó un tráiler titulado *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valencia - Warring Gods*, lo que nos llevó a pensar en figuras como Rafa Mora o José Labrador, pero todo quedó en un susto tras su posterior corrección a *Shadows of Valentia*, su título real. Esperamos que no se repita el lapsus cuando impriman las carátulas, como ocurrió con *Resident Evil "Revelaitons"* (esto me recuerda a un puzle...), *"Nartuo" Powerful Shippuden* o *Más Brain Training: ¿Cuántos "anos" tiene tu cerebro?* Mejor no saberlo, tete...

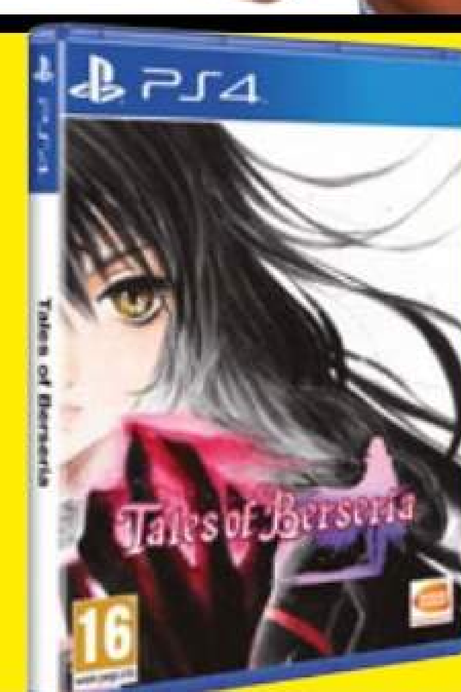


■ **OJALÁ UN FIRE EMBLEM: EL CALORET** ■ **NO CUELA**

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **TALES OF BERSERIA** PARA PS4

PARTICIPA EN: ***www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor***

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles falsas, sortearemos tres copias promocionales del juego *Tales of Berseria* para PS4. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 307

1 Falso **2** Falso **3** Verdadero **4** Verdadero **5** Falso
6 Verdadero **7** Verdadero **8** Verdadero **9** Falso **10** Verdadero

GANADORES de un juego **Resident Evil 7 Biohazard** (HC 307)

▸ *Daniel Sánchez Cristo* ▸ *Guillem Ripoll Sánchez* ▸ *Úrsula Palacios Carrillo*

LA COMUNIDAD

Vuestra red social de papel donde opinar y votar

MOLA



▸ **Que *Zelda: Breath of the Wild* vaya a ser el primero con voces... ¡y en lengua patria! Un Link castellano, cual Cid Campeador. Rockmero**

Y Miyamoto diciendo que su nombre completo es Link Link, cuando no es otro que Don Rodrigo Díaz de Vivar. He aquí su estatua ecuestre erigida en Sevilla, a lomos de Babieca y con su Espada Maestra Tizona. Qué pena que hable más el caballo que el Link Campeador.

▸ **Que aún hay DLC como los de antes, que son casi juegos completos y da gusto comprar: *The Witcher 3*, *Dying Light*... Dani Expósito**

Hemos pasado del "ya no hacen juegos" al "ya no hacen DLC como los de antes". Que el futuro nos perdone.

▸ **Que Sony ya haya patentado su propia Switch, cuando aún no ha salido la de Nintendo. Javi Puig**

¿¡Será esto la NX!? No exageremos: la patente es de 2015, y sería la primera vez que Sony le toma "prestada" una idea a Nintendo en... meses.

▸ **Que mi madre haya pasado directamente de jugar a *Super Mario World* en los 90 a jugar a *RE7* con PS VR. Marcos Fernández**

Pues sí que se le ha atravesado el último mundo. Cuando se quite las VR, la moda será el control telequinético.

▸ **La pintaza que tienen los nuevos combates del esperado *Mass Effect Andromeda*, mucho más ágiles, dinámicos y fluidos. Rubén Carrera**

Y que lo digas... El motor Frostbite y el de la Tempest pasan la ITV juntos.

▸ **El vicio que llevo con *Fire Emblem Heroes* para móviles. Pedro Sanz**

Pues ya somos dos... millones y pico.

▸ **El "metesaca" de Switch entre la portátil, la base y los Joy-Con. Vamos a acabar cargando la rebanada de pan y tostando la tablet. Mike R.**

De ahí lo de Nintendo "Sándwitch". Entre tu primera frase y la vibración HD ya nos habías hecho ilusiones.

▸ **La sección de El Sensor desde el número 1 de la revista. Tenía 12 años y voy para 38. Antonio Gualda**

26 años enhumorado... ¡Mil gracias!



▸ **Que cada vez voy menos al cine y disfruto más quedándome en casa con mundos abiertos como los que vienen: *Ghost Recon Wildlands, Horizon: Zero Dawn, NieR Automata*... Roberto Rivas**

Donde esté un *WildLa La Lands*, que se quiten todas las peliculitas nominadas a los Óscar. Eso sí, entre tanto mundo abierto, no nos da tiempo ni a ver las de la sobremesa de los domingos. Y menos mal.

NO MOLA



▸ **Que, para ampliar la experiencia de *Resident Evil 7*, que dura unas diez horas, haya que recurrir a los DLC de turno. Rafael M. Alcántara**

Aquí, hay una gran beneficiada: la familia Baker, que, por fin, va a poder adecentar esa casa con muebles del Ikea y reconvertirla en un lugar al que traer visitas. Moraleja: cuantos menos DLC paguemos, más preservaremos la esencia de la saga... y de todas, en general.

▸ **Que te señalen por decir que ahora es el mejor momento para tener una PS3. Franses de Dios**

Quizá es que no ha encontrado el sitio adecuado donde decirlo: en medio de un examen, en misa y en ciertos canales de YouTube (como el nuestro) no está bien visto.

▸ **No tener una máquina del tiempo para poder ir dos años adelante y jugar a *The Last of Us 2*. Caio Yoo**

O sumarle un añito más y jugar a *The Last of Us 2 Remastered Pro.*

▸ **Que Nintendo, la que mimaba a sus jugadores, se haya pasado al lado oscuro y meta DLC absurdos en *Zelda*. ¡Tú antes molabas! Dani GM**

Nace *DLCend of Zelda*. Nos lo olimos cuando revelaron que ya no habría rupias en la hierba... ¡Ahora, la hierba está en nuestras carteras! Eh... Ejem.

▸ **Quedarme sin jugar *Yakuza 0* por la barrera del idioma. Mike Rockmero**

Nos parece lamentable que, sólo por hablar español, no te hayan querido abrir la barrera del parking del centro comercial, porque es un juegazo en todos los idiomas. ¡Racistas!

▸ **Que estés jugando a *For Honor* y, cuando estás a punto de ganar a tu contricante, venga tu compañero y te ataque por la espalda. ¿Cuándo perdimos el honor? Javi Goca**

Cuando tus amigos empezaron a jugar sólo "For Hoder". Nota: No nos pidas más nivel para lo que cobramos.

▸ **El catálogo de PS4: pocos buenos y ninguno familiar. Iván de la Vida**

¿Cómo que no? El Scattergories, el Cluedo, el Tabú, La Herencia de la Tía Ágata... Colocas el tablero sobre tu PS4 y a disfrutar en familia y en HD.





▸ **La comparación de *Nioh* con *Dark Souls*. El juego del Team Ninja está muy bien, pero no le llega a la suela al rey de From Software; no son ni parecidos, y repito que es un juegazo. Aythami Díaz Páez**

Pues nos haces un lío, porque, tras su paso por "Cámbiame", se ha descubierto que William era el mismo protagonista de *Dark Souls*, pero en guapo y sin casco. Es la primera vez que mejoran a alguien.



GALERÍA FANART



Onlychasing_safety (Deviantart)



antonio-panderas (Deviantart)



GENZOMAN (Deviantart)

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**

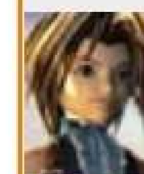


LO MEJOR DEL TIMELINE



Antescod WEB

“Estaría bien que *Red Dead Redemption 2* incluyera cosas como tener una mina, mejorarla o llevar el carro al pueblo (y los lingotes al puerto), así como granjas o ranchos de ganado.”



YitanIX WEB

“*Ni no Kuni II* pinta genial, pero estoy algo decepcionado. Para mí, sin únimos, es como un juego de *Pokémon* sin pokémon.”



Terranigma7 WEB

“Tengo curiosidad por ver cómo adaptan en la serie de *Castlevania* de Netflix los temazos de la saga: Vampire Killer, Wicked Child...”



samusaran_ WEB

“*1-2-Switch* es bueno y bonito, pero no barato. Muestra el potencial de los Joy-Con, pero, por eso, debería venir en la consola.”



RpgLavitZ WEB

“A ver si Capcom se digna hacer una nueva saga de *Mega Man* en Switch. Los fans salimos muy quemados de *Mighty No. 9*.”



Tony_sopr666 WEB

“Cada noticia postlanzamiento de *Final Fantasy XV* me recuerda lo bien que hice en esperarme a la edición GOTY.”



Eyk WEB

“Veremos qué juegos salen de la unión entre Square Enix y Marvel. Hay tanta saga desaprovechada (Juego de Tronos, El Señor de los Anillos), que ya soy escéptico.”



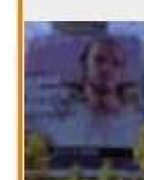
Killopofis WEB

“A mí *DiRT Rally* me encantó por su vuelta a los orígenes, con tramos de rally. Espero que *DiRT 4* esté a la altura.”



cer0126 WEB

“*Fire Emblem Heroes* me está encantando. Llevo jugando desde que salió y, para completarlo en las tres dificultades que hay, no hay que gastar un duro.”



Cerebro de la Bestia WEB

“Si Capcom quiere rentabilizar su inversión en PS VR, que se plantee hacer Resident Evil 8: Survival in Ferraz. Explicaría el apocalipsis de no-muertos que hay hoy en la sede del PSOE.”

SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

Este mes, los bugs y las jugadas más delirantes vienen desde Japón, con cuchillos letales, muertos de mentirijilla y hasta un niño bíblico.



"RAMBIDENT" EVIL 7

En la locura de inventar speedruns y formas raras de jugar, un usuario se ha acabado *Resident Evil 7* empleando sólo el cuchillo.
ItsTheWykydtron (Twitch)
Sobrevivir a la familia Baker con sólo una navaja no es cosa menor... Mejor dicho, es cosa mayor. Imaginamos que la clave habrá que buscarla, sobre todo, en la procedencia albaceteña del vil metal, sin olvidar que el ejecutor de la idea debe de ser el primo de Zumosol del mismísimo Rambo.



EN POLVO SE CONVIRTIÓ

Polvo somos y en polvo nos convertiremos... eso afirma la célebre sentencia, y William, protagonista de *Nioh*, se la ha tomado al pie de la letra.
Jesper P (Youtube)
A falta de la pantalla de Game Over, ésta parece la clásica estratagema de hacerse el muerto para evitar morir de verdad, el pan nuestro de cada partida en el infernal juego del Team Ninja. Ahora bien, estamos temiendo por la vida del pobre William, porque ya parece estar convirtiéndose en polvo y siendo pasto de los gusanitos...





EL CRISTO REDENTOR, UN NIÑO MUY LLEVABLE

A los occidentales aún nos toca esperar hasta principios de 2018, pero los japoneses ya disfrutan de *Yakuza 6*... y de sus hilarantes fallos, que no se han querido perder la despedida del legendario Kazuma Kiryu.
@inugoya069 e @hiropomi
Al bueno de Kazuma se le ve hecho una mala bestia. Es capaz de cargar con una maleta en la diestra y con un niño en la siniestra, como si fuera un polo... pero, para siniestra, la posición adoptada por el infante, en aparente homenaje al Cristo Redentor. No sabemos si llamar a la Fiscalía de Menores o a Iker Jiménez para que investigue este paranormal asunto.

LA MEMEZ DEL MES

El perro, el **mejor amigo del "Yoshi"**

Ya que Capcom no se cansa de sacar revisiones de *Street Fighter II*, y ante el riesgo de que se le agoten las ideas, le traemos una propuesta que esperamos que no caiga en saco roto: *Poochy & Yoshinori Ono's Woolly Fighter*. Seguro que al productor de la saga, familiar directo del dinosaurio más famoso de la historia de los videojuegos, le hace tilín esta posibilidad. Tanto es así que, adelantándonos a los acontecimientos, tenemos, en rigurosa y falsísima exclusiva, una fotografía del máximo responsable de la saga con su nueva mascota, Poochy, que ya ha ocupado un lugar en su corazón, mandando a peor vida a las figuritas de Blanka que, hasta ahora, le acompañaban a todas partes. Este particular y lanudo crossover serviría, además, para enfriar los ánimos y que el populacho deje de preguntar por *Tekken X Street Fighter*.



LA ENCUESTA DE TWITTER

Total votos: **1.961**

1

ZELDA: BREATH OF THE WILD

49 % DE VOTOS

Han pasado más de cinco años desde que el último *Zelda* de sobremesa, *Skyward Sword*, viera la luz, así que no son de extrañar las ganas locas que hay de regresar a Hyrule. Además, ésta es la primera vez que la saga tiene un mundo abierto en toda su dimensión, sin cortes entre las distintas áreas.

2

HORIZON: ZERO DAWN

26 % DE VOTOS

El gigantesco mundo que se ha sacado Guerrilla de su chistera tecnológica es uno de los que mejor han combinado jamás vastedad y lucimiento visual. Las peripecias de Aloy demuestran que las nuevas IP generan interés si se plantean con ambición.

3

MASS EFFECT ANDROMEDA

14 % DE VOTOS

Menos de los esperados, pero muchos estáis deseando perderos en la inmensidad de Andrómeda. El RPG de BioWare nos pondrá en la piel de un precursor que hará de avanzadilla para colonizar dicha galaxia, por la que viajaremos con la nave Tempest, sucesora de la Normandía. Será el colofón a un marzo histórico para los juegos de mundo abierto.

4

GHOST RECON WILDLANDS

11 % DE VOTOS

El nuevo juego de Ubisoft ha sido, claramente, el derrotado de la encuesta, pero su visión de una Bolivia convertida en un narcoestado también está en vuestra mente. Como agentes de élite, será nuestro deber infiltrarnos en sus paisajes y acabar con los profetas del "plata o plomo".

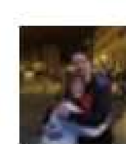


LA PREGUNTA TONTA

¿Qué prueba añadirías al alocado repertorio de 1-2-Switch?



Juan Antonio García
“En *Mario Paint*, había una que enganchaba una barbaridad: matar moscas con un matamoscas.”



Israel Santiago
“Una prueba de La Sexta Noche: duelo a muerte entre Pablo Iglesias y Eduardo Inda. Lo veo.”



Raúl Cortés
“Una de quitarle los parásitos a Donkey Kong. Eso sí, luego, habría que lavarse las manos.”



Ángel Maya
“Saltar a la cuerda: un jugador la hace girar y el otro salta, cada uno con su respectivo Joy-Con.”



Pietro Sánchez
“¡Una de jugar a los Tazos, con mucha nostalgia noventera! ¡Que vivan los años 90!”



Sergio Gomber
“Añadiría una prueba de aprender a conducir, porque a más de uno le vendría que ni pintada.”

YA SOMOS



423.000 EN **FACEBOOK**

www.facebook.com/hobbyconsolas



152.000 EN **TWITTER**

@Hobby_Consolas

SUBEN



CALL OF DUTY volverá a las raíces en su próxima entrega, cuyo desarrollo está corriendo a cargo de Sledgehammer Games. A priori, eso implica ambientarse en un conflicto antiguo. ¿La II Guerra Mundial? ¿Vietnam?



FINAL FANTASY VII REMAKE. Sólo han hecho falta un par de imágenes para que volvamos a entusiasmarnos con el proyecto. Porque, ¿quién no recuerda al primer enemigo final, este escorpión mecánico? Brutal.



NBA 2K eLEAGUE, una competición de eSports que gestionarán la NBA y sus franquicias a partir de 2018. Los jugadores emplearán a sus propios avatares y la competición incluirá tanto fase regular como playoffs.



WARNER BROS dará a conocer un nuevo proyecto el 8 de marzo. Los rumores apuntan a un *Batman* (y el logo plateado los enfatiza), pero nosotros apostamos por el hipotético y anhelado *Sombras de Mordor 2*.

BAJAN



YOOKA-LAYLEE no tendrá edición física en Switch, salvo que Playtonic Games acabe cambiando de opinión. Otro golpe bajo para los nintenderos, que ya vieron cómo la versión de Wii U era cancelada.



MASAYA NAKAMURA, fundador de Namco, ha muerto a los 91 años de edad. Fue uno de los grandes impulsores de *Pac-Man* y, por tanto, uno de los mayores pioneros de la industria del videojuego.



SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO se ha retrasado otra vez. Lo esperábamos para el primer trimestre de 2017, pero ha pasado al próximo año fiscal, sin que Ubisoft haya dado una fecha estimada.



LA POLÉMICA que ha desatado el anuncio de que *Zelda* tendrá un pase de temporada de 20 €. Incluirá dos grandes DLC en verano y otoño, el segundo de los cuales añadirá un nuevo capítulo de historia.

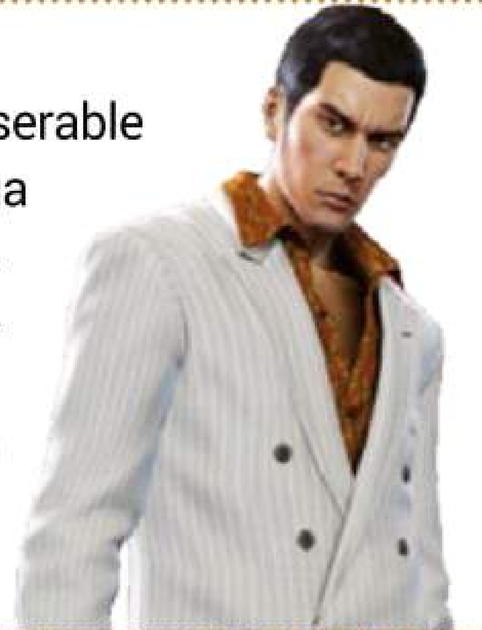
LAS CUENTAS DE LA VIEJA



Ventas de juegos en formato físico en España



6.200 unidades vendió *Nioh* en su primera semana en las tiendas, una cifra más que considerable para un juego tan duro y que apenas ha tenido bombo entre el público generalista. Aun así, seguro que el regusto a *Dark Souls* que lleva asociado le ha hecho mucho bien.



1.250 copias lleva *Yakuza 0,* una cifra miserable que no le hace justicia a su calidad. Habrá quien diga que es porque ha llegado sin traducir al castellano... pero otras dos exclusivas japonesas de PS4 sí localizadas y muy notables, como son *Gravity Rush 2* y *Tales of Berseria*, se han quedado también en 1.650 y 1.200. Lo que subyace es incomprensión.



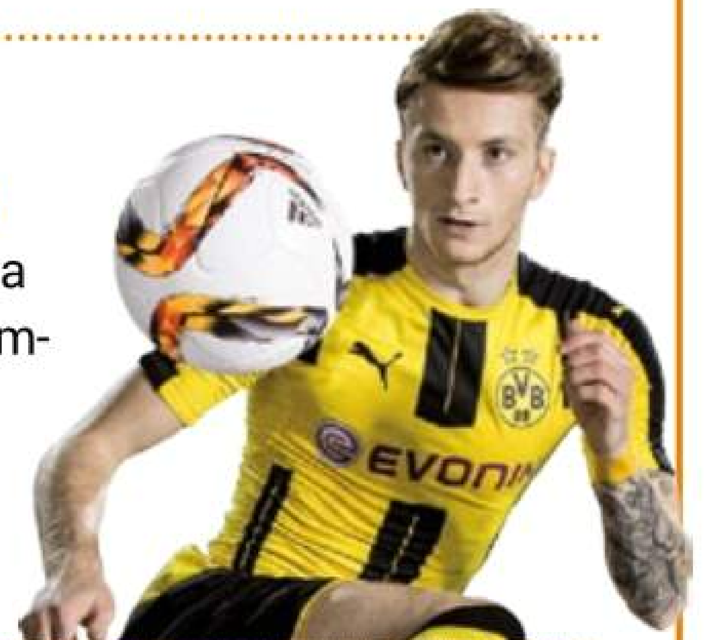
88.000 unidades ha vendido la versión de Wii de *Just Dance 2017,* un rescoldo del boom que fue la consola de Nintendo entre el público casual con su sensor de movimiento. La cifra es aún más significativa cuando se observan las 21.000 copias de Wii U, las 15.700 de PS4, o las 1.300 de Xbox One.



29.400 copias ha colocado *Resident Evil 7: Biohazard* en sus primeras semanas, de las cuales 27.100 corresponden a la versión de PS4 y 2.300, a la de Xbox One. A falta de ver su recorrido total en el tiempo, parece que había ganas de volver a pasarlo de miedo.



60.200 es la barrera que ha superado ya *Super Mario Maker* en 3DS, lo que supone igualar ya, prácticamente, lo que cosechó la versión de Wii U, que se quedó en las 60.700. La estrategia de Nintendo de hacer conversiones como ésta o la de *Yoshi's Woolly World* no podía tener más sentido.



639.000 a 64.700 es el marcador del partido entre *FIFA* y *PES* esta temporada, contando todas las versiones de ambos juegos. La saga de Konami sigue siendo muy rentable en un país tan futbolero como España, pero la goleada es escandalosa.



20.100 copias ha vendido *DiRT Rally* en nuestro país, una cifra más que aceptable, pero que no se corresponde con su calidad, si nos fijamos en dos competidores mucho más flojos, *WRC 6* y *Sébastien Loeb Rally Evo*, que han colocado 13.300 y 12.950, respectivamente, gracias al tirón de sus licencias oficiales.

LA POLÉMICA

¿Es razonable el precio de 16-25 € al año para el online de Switch?

Tatsumi Kimishima, presidente de Nintendo, ha adelantado que ésa será el coste aproximado del servicio, por el que la compañía cobrará por primera vez.



Un primer paso a precio competitivo

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Sí

La historia se ha repetido siempre que un fabricante ha anunciado que iba a cobrar por su servicio online. A Microsoft le pasó con su primera Xbox y a PS4, lo mismo. La riada de críticas no tardó —no digo que sin razón—, pero, al final, quien más y quien menos acaba pasando por el aro. Un aro que, en el caso de Switch, si está cerca de los 15 €, será más fácil de pasar que el de otros servicios que cuestan hasta cuatro veces más. La dificultad aquí está clara: Nintendo necesita ofrecer un online robusto, estable, sólido, sin cortes y que dé la talla. Será gratuito hasta otoño, tiempo más que de sobra para comprobar si las cosas van como deben en *Mario Kart 8 Deluxe* o *Splatoon 2*, más aún si aspira a que Switch sea un referente en los eSports. Si no funciona como debe, siempre quedará el juego local, y 15-25 € que me ahorro. Eso sí, espero que, en el futuro, integren toda la funcionalidad online en la consola, y no en una app para móvil. ¿Para qué trasladar a otro dispositivo lo que debería estar en Switch?

Nintendo aún no ha desvelado todo lo que ofrecerá el servicio, pero que nos "alquilen" un juego de Consola Virtual al mes, y no lo regalen, no es el fin del mundo para mí. Quien más y quien menos seguro que ha podido jugar a la gran mayoría, y no dejan de ser un "extra". Yo quiero Switch para jugar a lo nuevo. Habrá que ver cómo evoluciona el servicio, pero el primer paso, el precio, al menos es competitivo. ■

A FAVOR

@TheMariest
"25 € al año no me parecen una burrada. Dentro de lo malo, no es un drama tan tremendo."

@coello_rodri
"Siempre que implique una notable mejoría en sus servicios, estoy dispuesto a pagarlo."

@GuillePicaro
"Más caro no tiene sentido, porque los juegos son temporales. Así, invierten en servidores."



Terreno pantanoso que hay que labrar

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

No

Cobrar por un servicio es justo y, aunque estemos acostumbrados a que el online en las consolas de Nintendo haya sido gratuito, veo lógico que se apueste por ello en Switch, y más si la cuota acaba siendo de 25 €, que equivaldrían a 2 € al mes, una cifra casi simbólica.

Ahora bien, la Gran N viene de hacerlo bastante mal con sus consolas de sobremesa. Yo tuve que renunciar al multijugador en línea de *Smash Bros* en Wii U porque el lag lo hacía injugable, por ejemplo. Si el servicio se acaba asemejando mínimamente a Xbox Live Gold, el rey de este mambo, el cambio nos beneficiará, pero las primeras pinceladas que ha dado Nintendo invitan al escepticismo.

¿Cómo puede ser que una consola de 2017 venga sin chat de voz incorporado y te obligue a usar un móvil? Yo juego mucho con mi hermano y mis amigos a juegos cooperativos, y eso es un engorro. Espero que, al menos, las sagas que históricamente estaban pensadas para el cooperativo local, como los plataformas o los *Mario Party*, pasen a tener también online.

Otro asunto que me tiene mosca son los juegos que se van a "regalar", uno al mes. Lejos de atenerse a la lógica de Santa Rita, en cuanto acabe cada mes, nos los escamotearán. Más vale que Nintendo mire lo que está haciendo Microsoft a ese respecto (cuatro juegos al mes, sin caducidad) y, además, aproveche la Consola Virtual para traer de vuelta su catálogo histórico. ■

EN CONTRA

@rubenlpgamer
"¿Pagar por el online? El mejor es el de PC y es gratuito, por lo que no hay razón para cobrar."

@retrogamer33
"Pagar por un servicio antes gratuito y por juegos del Pleistoceno no me convence."

@Veilmurder
"Si ves que Sony y MS dan juegos para siempre y Nintendo sólo te alquila ROMS, claramente no."

En la encuesta de Twitter ha ganado el **Sí** con un 53 % de votos. Votos totales 1.796

Participa en: @Hobby_Consolas


1


2


3



4

Ni no Kuni II Revenant Kingdom

AÚN MÁS ALLÁ EN UN MUNDO MÁGICO

PLATAFORMAS
PS4 | PC

GÉNERO
Rol

DESARROLLADOR
Level-5

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

PRECIO
Sin confirmar

LANZAMIENTO
2017

Hace ya unos cuantos años que se produjo una colaboración de ensueño entre Level-5 (*Yo-Kai Watch, Inazuma Eleven, Profesor Layton*) y Studio Ghibli (responsables de películas de animación legendarias como "Mi Vecino Totoro", "La Princesa Mononoke" y "El Viaje de Chihiro"). Pero sólo era el comienzo.

Tras la buena recepción de aquel primer juego en DS y PS3 —aunque a Occidente sólo llegó la versión de sobremesa—, Level-5 trabaja, ahora, en una ambiciosa continuación que promete dejar el listón aún más alto en PS4 y PC. La historia y los personajes serán nuevos. Esta vez, el protagonista será un joven muchacho llamado Evan. Tras ascender al trono de Villa Cascabel (una localización que ya aparecía en el primer juego, donde conviven gatos y ratones) a corta edad, un golpe de Estado le arrebató el poder y acabó desterrado. En su aventura, le acompañarán Roland, un hombre de 48 años y presidente de un gran país, que, al llegar al mundo de *Ni no Kuni*, adopta la apariencia de un chaval de 20 años; y Tani, una chica que procede de una banda de piratas aéreos.

La esencia Ghibli

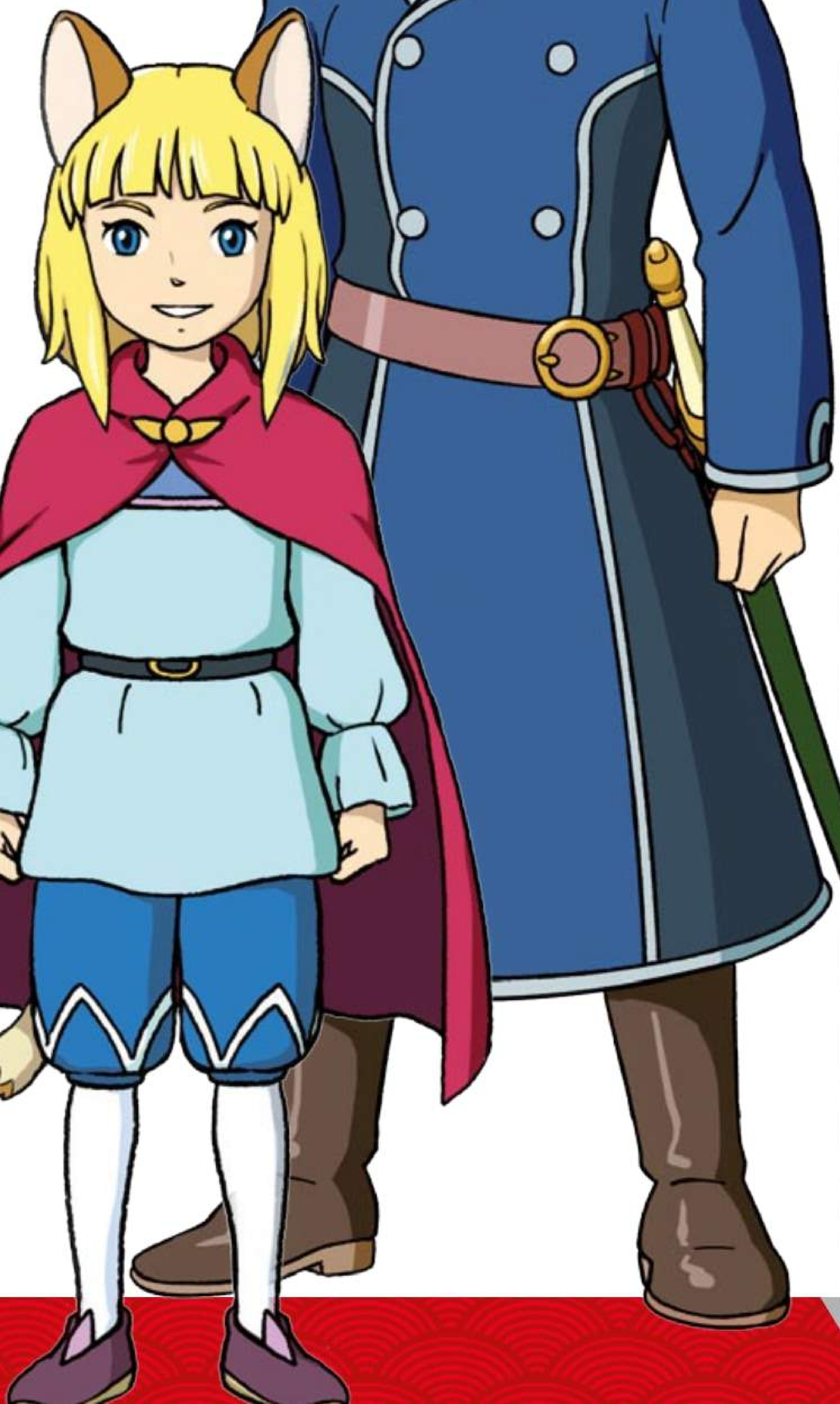
En esta ocasión, Studio Ghibli no está directamente involucrado en el desarrollo del juego, pero sí lo están dos personas clave relacionadas con el mítico estudio de animación que ya participaron en el primer *Ni no Kuni*: Joe Hisaishi (compositor habitual de las bandas sonoras de Studio Ghibli) y Yoshiyuki Momose (artista y animador que ha trabajado en películas como "El Viaje de Chihiro"). La esencia Ghibli será muy palpable, sin duda.

El sistema de combate (en tiempo real) será más ágil, con un mayor énfasis en la acción que su predecesor. Unos nuevos y diminutos personajes conocidos como Higgledies serán muy importantes en batalla, pues nos apoyarán a la hora de atacar a los enemigos, como si fuesen una especie de Pikmin. Además, los Higgledies también nos serán útiles fuera de los combates para alcanzar zonas que, de otro modo, serían inaccesibles. Estas pequeñas criaturas tienen su origen en el poder de los corazones de personas, animales y elementos como el fuego, el agua y el aire.

Otra de las posibilidades más prometedoras del juego es que podremos dar forma a nuestros propios reinos, aunque aún no hay detalles sobre ello. Está previsto que *Ni no Kuni II: Revenant Kingdom* salga a la venta este año en todo el mundo.







1 La exploración será muy importante, con un gran mundo lleno de secretos y tareas opcionales. Todo será muy colorido, como en las películas de Studio Ghibli.

2 Los Higgledies son extrañas y pequeñas criaturas que nos ayudarán a lo largo de la aventura. Es posible que, en la (esperada) localización española, acaben teniendo otro nombre.

3 Tani es la hija adoptiva de Gatto, el líder de una banda de piratas aéreos. Por una parte, Tani ha adquirido una personalidad fuerte inspirada por Gatto, pero, por otra, también le gustan las cosas bonitas y femeninas, aunque no le gusta reconocerlo.

4 El sistema de combate será ágil, fluido y repleto de acción, y tiene pinta de ser muy divertido. Aquí, tenemos un golpe de espada de Roland.

5 Como podéis ver, los Higgledies estarán perfectamente integrados en la batalla, donde nos ayudarán a acabar con los enemigos de diversas maneras.

6 Evan viajará por muchos lugares, en una travesía que le hará crecer como persona.





AL HABLA CON AKIHIRO HINO

Akihiro Hino, presidente de Level-5, charló en Tokio con nuestro corresponsal Christophe Kagotani (quien también pudo probar la demo del juego). Según explica Hino, esta segunda entrega tendrá un tono más adulto, tanto en su historia como en sus personajes, y uno de sus temas será cómo maduramos a medida que conocemos a personas y aprendemos de ellas. Por otra parte, a Hino le gustaría crear también una serie animada de *Ni no Kuni*, tal como han hecho ya con *Inazuma Eleven*, *LBX* y *Yo-Kai Watch*, y asegura que han recibido ofertas relacionadas con ello.



EVAN ES EL REY LEGÍTIMO DE VILLA CASCABEL, PERO PERDIÓ EL PODER Y FUE DESTERRADO TRAS UN GOLPE DE ESTADO



15.000.000

de unidades vendidas de Pokémon Sol y Luna en todo el mundo



Atlus pregunta a los fans si quieren remasters y spin-offs de Persona

A través de una encuesta online, Atlus ha tanteado el interés general por todo tipo de cosas interesantes: remasterizaciones de los primeros *Persona*, una entrega online, spin-offs de baile y lucha inspirados por *P5*, una continuación o port de *Persona Q*, etc. Quién sabe cuáles de estas ideas acabarán haciéndose realidad.



Un nuevo Itadaki Street, de camino a PlayStation 4 y PS Vita

Esta saga de tableros y minijuegos de Square Enix es muy popular en Japón, aunque apenas hemos podido catarla en Europa (la entrega de Wii nos llegó con el título *Boom Street*). *Itadaki Street: Dragon Quest & Final Fantasy 30th Anniversary* saldrá para las consolas de Sony, con personajes de las dos míticas sagas de rol.

Aquí TOKIO



Servicio online de Switch, entre 2.000 y 3.000 yenes

A partir de otoño, el servicio online de Switch pasará a ser de pago. Según Tatsumi Kimishima, presidente de Nintendo, la idea es que cueste entre 2.000 y 3.000 yenes al año. Al cambio actual, serían entre 17 y 25 euros anuales, pero el precio puede variar en función de las distintas divisas, regiones y mercados.



Ultra Street Fighter II tendrá un modo en primera persona

Capcom ha desvelado un nuevo modo para *Ultra Street Fighter II: The Final Challengers*, la nueva versión para Switch del legendario juego de lucha. En Way of the Hado, controlaremos a Ryu en primera persona con un Joy-Con en cada mano, y podremos ejecutar el icónico ataque Hadouken haciendo uso de los sensores de movimiento. Por otra parte, habrá un editor de colores para los luchadores.

PS4 Emil Edition, una consola especial inspirada por NieR Automata



Así luce la PlayStation 4 "Emil Edition", que ha acompañado el lanzamiento en Japón de *NieR Automata* (el nuevo juego de rol y acción de Square Enix y Platinum Games). Parece poco probable que esta edición de la consola llegue a nuestro territorio.



Masaya Nakamura, fundador de Namco, fallece a los 91 años

En 1955, Masaya Nakamura fundó Nakamura Manufacturing, que se dedicaba a las atracciones para niños. Ya con el nombre Namco, Nakamura se fijó en el mercado de los videojuegos y apostó fuerte por él, con éxitos tan arrolladores como *Galaxian* (1979), *Pac-Man* (1980), *Ridge Racer* (1993) y *Tekken* (1994). D.E.P.

3.000.000

de unidades vendidas de Resident Evil 7 en todo el mundo


Por **Christophe Kagotani**
Corresponsal en Tokio

Juegos japoneses, a la conquista del PC

El blog de Kagotani

Como los videojuegos de consumo están en decadencia en Japón, los desarrolladores que aún hacen juegos AAA se fijan en los mercados extranjeros. Eso significa occidentalizar sus juegos, y lanzarlos en plataformas que no son populares aquí, pero sí en otros países, como PC y Xbox One. De estas dos, el PC es, claramente, la que más tirón tiene ahora mismo: cada vez más juegos de consola llegan simultáneamente a Steam.

La potencia de un PC

Muchos de los próximos AAA japoneses también están anunciados para PC. Pero, la mayoría de las veces, la versión de PC no consigue alcanzar los requisitos que los jugadores de PC exigen. A menudo, la tasa de imágenes por segundo y la resolución están limitadas, y hay poca cosa en las opciones del juego para sacar verdadero provecho a la máquina. En cuanto a los controles, suelen centrarse en el mando y olvidarse de elementos como teclado, ratón y joystick. Todo esto no significa que los desarrolladores japoneses no entiendan de PC, pues muchos de ellos son jugadores apasionados de esta plataforma. Pero, en Japón, se suele trabajar en los juegos multiplataforma para que sean parecidos en todas sus versiones, incluyendo PC.

Es innegable que un PC es mucho más potente que una consola. Una simple combinación de procesador i3 y tarjeta gráfica GTX750Ti ya supera la capacidad de PS4 y, cuando son muchos los que tienen i5 y GTX970, esperan mucho más que el simple port de consola que habitualmente reciben. FromSoftware fue una de las primeras grandes desarrolladoras japonesas que se enfrentaron a este problema con *Dark Souls*, pues su versión de PC no estaba a la altura. El modelo de negocio de PC (básicamente, el de Steam) también supone un obstáculo en Japón. Las compañías están acostumbradas a intentar vender todas las copias que pueden de un juego en sus primeros días a la venta y, al cabo de un tiempo, tienen también la opción de vender un poco más relanzándolos en gamas a precio reducido. Sin embargo, en Steam, la gente espera a las grandes ofertas que tienen lugar con frecuencia a lo largo del año. ¿Cuántas veces habré oído a la gente decir que comprarán cierto juego en Steam cuando llegue un periodo de ofertas especiales (puede que yo sea uno de ellos)? Es un modelo de negocio muy diferente, que quizás no sea del todo valorado por las compañías japonesas cuando editan en Steam. Así pues, estas compañías siguen experimentando, intentando comprender qué hace falta para que un juego funcione en la tienda online de Valve.



Japón es más de consolas

Pero, como los juegos de PC no son populares en Japón, Steam tampoco lo es. Y no se puede culpar de ello a los jugadores nipones, porque el catálogo actual de Steam en Japón es insuficiente, y con precios más elevados que en el resto del mundo. Y, sin embargo, el PC tiene un gran potencial para integrarse en el mercado japonés como máquina de videojuegos. Sony diseñó su PS4 con una arquitectura de PC y, actualmente, los arcades más populares de los salones recreativos también corren en placas basadas en PC. Por lo tanto, trasladar juegos a PC es mucho más fácil que en el pasado. Unos cuantos desarrolladores me han asegurado que el PC va a ganar mucho terreno en el mercado de los videojuegos durante los próximos años, incluso en Japón. Ahora que las consolas se han convertido prácticamente en ordenadores, si los propios PC empiezan a recibir mejores versiones de los juegos, puede que los usuarios se decanten cada vez más por ellos. Algunos desarrolladores creen que esta realidad puede poner en entredicho la misma existencia de las consolas, más allá de sus precios supuestamente más asequibles como hardware. De momento, habrá que ver cómo funcionan los próximos ports para PC de juegos japoneses AAA y si consiguen cambiar la percepción de que los desarrolladores japoneses no saben desarrollar para PC. ■

LOS USUARIOS DE PC EXIGEN ALGO MUCHO MEJOR QUE LOS PORTS DE CONSOLA QUE SUELEN RECIBIR





Durante todo el mes de febrero, hemos seguido tomando contacto con la nueva consola de Nintendo, de la que seguimos desgranando nuevos detalles...

Tras la resaca del pasado 13 de enero, Nintendo ha organizado nuevas sesiones para probar Switch en unas circunstacias más cómodas (con menos gente y sin colas de espera) e, incluso, hemos podido probarla, en pleno cierre, en la oficina. Sólo así hemos podido traeros algunos nuevos detalles sobre su funcionamiento. ¿O acaso sabiáis, por ejemplo, que, al insertar los Joy-Con, la consola emite el sonoro "clack" que ha estado presente en todos los tráilers? ¿O que, a continuación, debemos pulsar un botón para que la consola reconozca los mandos? ¿Y que podemos crear hasta ocho cuentas de usuario distintas en la misma consola? ¿O que son los juegos los que, al arrancarlos, nos preguntan con qué usuario queremos jugar? Son sólo algunos de los detalles de lo que ofrecerá Switch a partir del 3 de marzo.

Un diseño cuidado

El hardware final es idéntico al que probamos el mes pasado, y seguimos pensando lo mismo: su acabado es sobresaliente. Hemos metido y sacado cientos de veces los Joy-Con de la consola para comprobar que el sistema de raíles funciona de maravilla y no tiene visos de deteriorarse fácilmente. La pantalla es de calidad y lo táctil funciona como cabe esperar de un gadget avanzado (responde mejor que en 3DS, por ejemplo). Hemos pasado del modo portátil al modo TV unas cuantas veces y nos reafirmamos: es ágil, rápido, funciona muy bien en las dos direcciones y, sin duda, va a ser una de las características estrella del dispositivo. También hemos podido comprobar que, si insertamos una Switch apagada en el dock, entra en modo reposo inmediatamente (para cargar), y que, a la hora de jugar, como el procesador funciona al 100 % de su potencial, se calienta más que en modo portátil (al menos, con *Breath of the Wild*). En modo TV, los juegos lucen más "lavados" que en la pantalla de Switch, que es superbrillante y nítida... aunque tenemos que probar en más teles.

Otro aspecto que hemos podido comprobar in situ es que la parte trasera de la consola no tiene una tapa o piezas que podamos quitar, salvo la pata trasera para ponerla en modo sobremesa. Esa pata tiene un mecanismo que hace que salte, por ejemplo, si intentamos»



Joy-Con aparte, Switch sólo tiene tres botones (dos para controlar el volumen y Power). Para apagarla por completo, hay que presionar Power varios segundos (no se puede desde el interfaz).

¿SE CALIENTA... O NO?

Como otros dispositivos con procesador Tegra de Nvidia, Switch tendrá unas rendijas de ventilación —en la parte superior— para sacar el calor que genera. El sistema es muy silencioso. Y, a la pregunta de si la consola se calienta o no, la respuesta es sencilla: la máquina se calienta ligeramente, por la parte trasera, al menos con títulos como *Breath of the Wild*, pero ni quema ni afecta a la comodidad de sujetar la consola. En el dock, se calienta algo más, al trabajar el procesador al 100 %.

NINTENDO SWITCH

SEGUNDO CONTACTO

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



DETALLES DE **DISEÑO**

A diferencia de otras consolas de Nintendo, Switch no cuenta con una tapa que podamos quitar para accecer a la batería y, así, por ejemplo, cambiarla (de eso, se encargará el servicio de atención al cliente de Nintendo por un módico precio). En este sentido, lo único que encontramos es una peana que nos permite dejar la consola en pie sobre una mesa. La peana ha sido diseñada para que pueda ser extraída, bien intencionadamente o por accidente (por ejemplo, al meterla en una funda), gracias a un sencillo sistema de agarre. Además, oculta la ranura para tarjetas microSD, que, como ya confirmamos el mes pasado, podrán ser incluso de la categoría XD de la mayor capacidad (hasta de 2 TB), aunque dichas tarjetas aún no están a la venta.



» meterla en la base mientras está separada del cuerpo. La ausencia de una tapa extraíble implica otra cosa: a diferencia de 3DS, no podremos retirar y/o sustituir nosotros la batería. De eso, se encargará el servicio técnico de Nintendo, por un precio aún por determinar. Quizá sea una decisión derivada del propio diseño de la consola, para evitar tocar el sistema de ventilación y el procesador.

Un interfaz simple y elegante

La consola que hemos probado en la redacción tenía el interfaz final, aunque, como el resto del software de sistema, será actualizable vía descargas. Destaca por ser muy ágil, fluido y "de mínimos". Como podéis leer en la siguiente página, es un sistema que cede todo el peso y la visibilidad a los juegos y, en menor medida, a la configuración (desde el brillo, a la pantalla de bloqueo, la gestión del almacenamiento, las notificaciones...). Incluso tiene detalles muy chulos, como en la parte inferior izquierda, donde, de forma gráfica, plasma qué mandos (y en qué forma) están conectados a Switch. No hay presencia de Miis, salvo en un simple editor 2D, ni de servicios como Miiverse. Y, dado que la eShop no abrirá sus puertas hasta el 3 de marzo y Nintendo no ha hecho ningún anuncio oficial, parece poco probable que veamos de lanzamiento apps orientadas, por ejemplo, a las redes sociales (Twitter, Youtube, Facebook...), lo que posicionará a Switch, de lanzamiento, como máquina para jugar. Nadie duda que esas apps llegarán en los próximos meses, pero no parece que vayan a estar de primeras.

Despejando algunas dudas

Lo que sí ha confirmado Nintendo es que su servicio online, que, por primera vez, será de pago, tendrá un precio competitivo, que rondará entre los 2.000 y los 3.000 yenes (al cambio, unos 16-25 €) al año. No se ha profundizado en qué ofrecerá exactamente el servicio, más allá de que permitirá jugar online sin límites y que nos dará acceso a un juego de Consola Virtual al mes, que tendrá mejoras como modo online. Pasado el mes, no podremos seguir jugándolo sin pasar por caja...

Impresiones finales

A falta de probar más a fondo la consola, el mes que viene daremos nuestro veredicto final. Pero seguimos pensando lo mismo: lo que vemos nos gusta (y nos gustaría aún más a un precio más ajustado). La consola en sí, la velocidad para pasar de un modo de juego a otro o *Breath of the Wild* son motivos más que suficientes para desear que llegue el 3 de marzo. Y eso, sin hablar de lo bien que funcionan los Joy-Con en *1-2-Switch* o de la innegable capacidad para divertir que tienen juegos como *Snipperclips*. Quedan muchas pruebas por hacer, pero, por desgracia, tendrán que esperar al mes que viene... ■



La base tiene una tapa de plástico en la parte trasera que oculta los conectores (HDMI, corriente, USB...).



Ya hemos probado casi todos los minijuegos de *1-2-Switch*, veintiocho en total, y lo cierto es que la tecnología funciona... y muy bien.



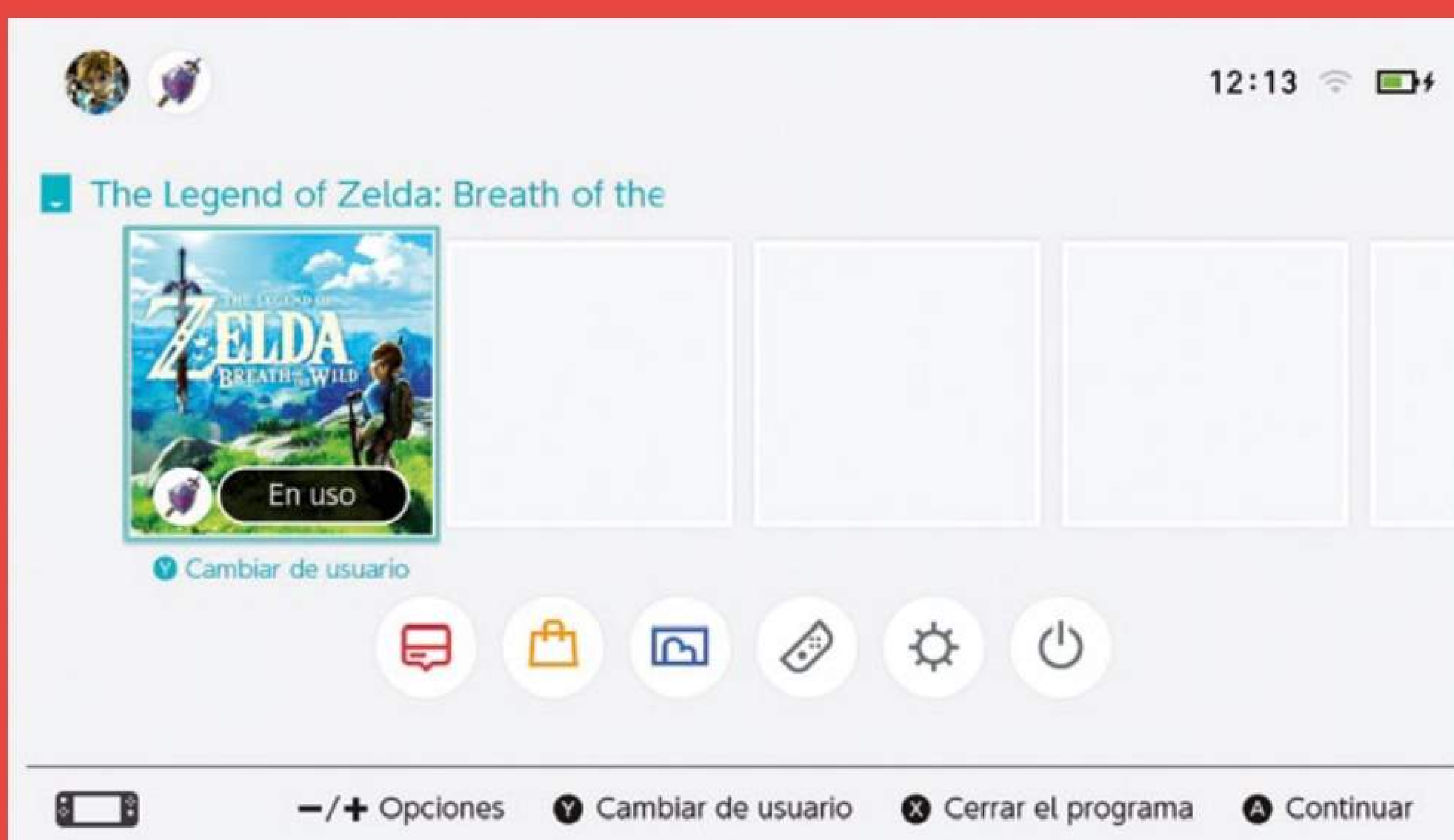
SEGUNDO CONTACTO CON LOS **JOY-CON**

1 Echamos varias partidas a *Mario Kart 8*, tanto con volante como sin él, y lo cierto es que son cómodos, sobre todo con las correas de los mandos puestas. Pero también es cierto que la disposición de los sticks y los botones, distinta en cada Joy-Con, puede resultar algo incómoda en largas sesiones.

2 Al acoplarlos al soporte para Joy-Con, el mando resultante es algo más pequeño que un pad de otras consolas. Eso no impide que sea muy cómodo, gracias a sus amplias asideras.

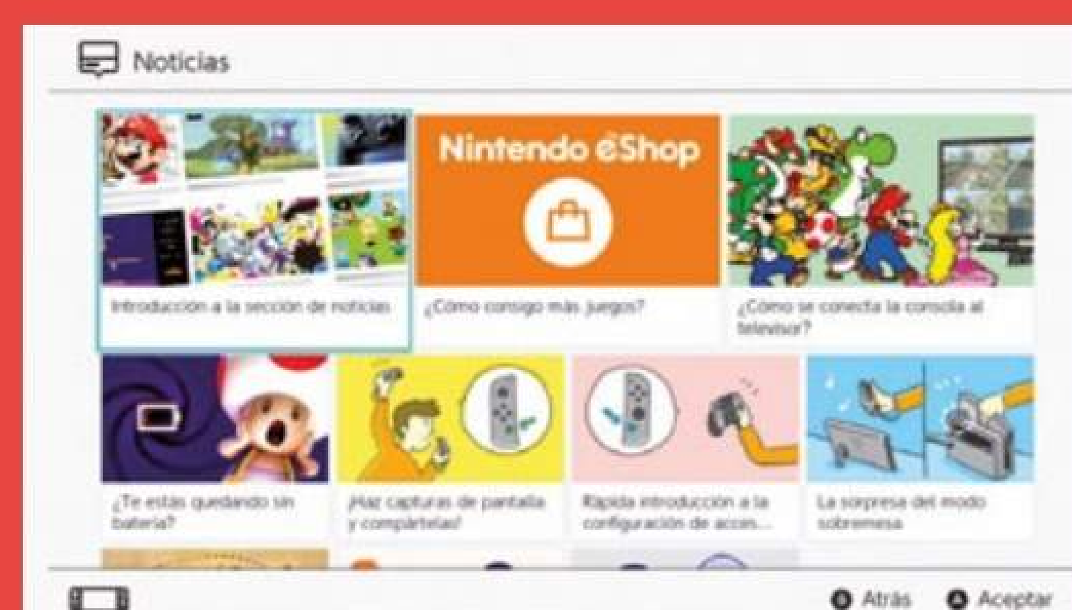
3 La conexión de los Joy-Con con Switch es vía Bluetooth. Las luces verdes indican el número de jugador que somos. Con la correa, también se ven.

4 Las correas dan a los Joy-Con un centímetro de ancho extra, lo que los hace más cómodos (y facilita pulsar los botones SL y SR). Quitar y poner las tapas con correa es como meter y sacar los Joy-Con de Switch: por los raíles.



UN VISTAZO AL **INTERFAZ**

Los menús de Switch son minimalistas, alejados de los de Wii U. En la pantalla principal, o "Home", apenas vemos los juegos que tenemos en memoria o en cartucho (aparecen en grande en la parte central de la pantalla). Si un juego está en marcha, lo podemos cerrar con X (como en 3DS). En la parte superior, vemos las cuentas de usuario: podemos tener hasta ocho y cambiar entre ellas tocando los iconos de la parte superior (o con Y). Además, al iniciar un juego, nos preguntará con qué usuario queremos comenzar. Abajo, encontramos las siguientes opciones, en este orden: un servicio de noticias (por ahora, con tutoriales de uso), el acceso a la eShop (que no abrirá hasta el 3 de marzo), la galería de imágenes, la gestión de los mandos conectados a Switch (donde podremos emparejar más mandos o comprobar el estado de su batería), otros ajustes —gestionar la memoria interna, elegir entre diversos temas, configurar el control parental...— y, por último, la opción de poner la consola en modo reposo.



De lanzamiento, en Noticias, encontramos todo lo relativo al funcionamiento de la consola, mandos, etc.



Podemos crear ocho usuarios en la misma consola e, incluso, crear Miis (que son imágenes estáticas).







ASÍ FUNCIONA EL **SISTEMA DE CAPTURAS**

El Joy-Con izquierdo y el mando Pro cuentan con un botón dedicado a sacar capturas, que actúa inmediatamente, sin retardo y sin ralentizar el sistema (con un sonoro "clack", eso sí). La resolución de las capturas, indistintamente del modo en que juguemos (portátil o tele), está fijada a 720p. Además, podemos editar las imágenes para compartirlas, pudiendo introducir texto (perdón por el "bobo"... ha sido una prueba rápida en pleno cierre). Algunos menús contextuales no se pueden capturar, como el relativo a edición de imágenes.

LA ESHOP ABRE SUS PUERTAS

La tienda digital de la nueva consola de Nintendo también abrirá sus puertas el día 3, y contará con su propia ración de juegos disponibles (algunos de ellos llegarán sólo en formato digital). Éstos son algunos de los títulos que llegarán a lo largo del mes de marzo, y eso que Nintendo aún no ha desvelado todos sus planes, como, por ejemplo, todo lo relativo a la Consola Virtual...

- I Am Setsuna
- The Binding of Isaac Afterbirth+
- World of Goo
- Little Inferno
- Human Resource Machine
- Snipperclips
- Shovel Knight
- FAST RMX
- Has-Been Heroes



LAS COMPARACIONES SIGUEN SIENDO ODIOSAS

Para que os hicierais una idea, el mes pasado os enseñamos cómo de grande era Switch comparada al Gamepad de Wii U. Este mes, os mostramos cómo luce frente a la última consola lanzada por Nintendo (NES Mini) y su última portátil, New 3DS. En términos de grosor, resulta algo más fina que la mencionada New 3DS, aunque tampoco demasiado...



LOS VIEJOS ROCKEROS DE LAS PLATAFORMAS

Crash Bandicoot N Sane Trilogy

★VICARIOUS VISIONS (ACTIVISION) ★PS4 ★30 DE JUNIO

Pocos podían presagiar en 1984, cuando Andy Gavin y Jason Rubin fundaron Naughty Dog, que el estudio alcanzaría la fama internacional doce años después, en PlayStation. Su criatura, un marsupial que respondía al nombre de Crash Bandicoot, no sólo se convirtió en la "pseudomascota" de PlayStation, sino que también fue un referente de los plataformas 3D. Murió de éxito con sus tres primeras aventuras y un posterior juego de karts, aunque, a partir de ahí, el cambio de manos de la licencia y la búsqueda de nuevas fórmulas terminaron por agotar a la gallina de los huevos de oro, que pasó por las manos de Eurocom, Traveller's Tales, Dimps, Radical Ent. y Vicarious Visions. Estos últimos son los encargados de preparar su regreso, con un recopilatorio de sus tres primeros juegos (sí, faltará el arcade de karts para tener lo mejor de Crash reunido en un disco, y en alta definición).

Fiel a los originales... ¿o no?

Vicarious Visions sabe que tiene entre las manos una bomba de relojería, en tanto en cuanto la legión de fans de Crash van a ser implacable a la hora de valorar el resultado. ¿Será un remaster o un remake? Ellos lo han calificado como un "remaster AAA" —en alusión al cuidado que están poniendo hasta en el más mínimo detalle, como si fuera un "triple A"— o, incluso, "remaster plus", por las novedades que incorporará. Así, por ejemplo, la banda sonora se basará en la partitura original, pero se ha regrabado por completo para aprovechar el potencial técnico de PS4, en oposición a la original, compuesta y diseñada con las limitaciones de memoria y el lector de PSOne en mente. Desde el punto de vista técnico, Vicarious Visions ha reconstruido los niveles utilizando la geometría original de cada juego, para mantener la jugabilidad lo más fiel posible... aunque, sobre esta arquitectura, encontraremos cambios más que evidentes en el diseño y nivel de detalle de las criaturas (el pelaje de Crash, sin ir más lejos, será espectacular) o en las texturas. Algunos niveles presentarán más fauna y flora, o incluso se cambiarán algunos elementos, como, por ejemplo, los niveles de la prehistoria, que sustituirán el suelo original (como un pantano de brea) por una especie de humedal. Un regreso por todo lo alto. ■



■ Así lucirá *N Sane Trilogy*, veinte años después que Crash iniciara sus aventuras en PSOne. Un importante lavado de cara, aunque la jugabilidad será fiel a la original.



★ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM ★ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

Iconos de tiempos pretéritos, y máximos exponentes de un estilo de juego, se resisten a desaparecer y preparan una "reentré" a lo grande...

NUNCA MUEREN





Secretos, niveles de corte 2D, vehículos... Cada uno de los tres juegos recuperará sus momentos clave, ésos que todos recordamos.



Enemigos como el Dr. Neo Cortex o Koala Kong volverán a enfrentarse a Crash, Aku Aku, Coco y compañía.

ASÍ ERA, ASÍ SERÁ



Crash Bandicoot fue un referente de las plataformas 3D en la era de los 32 bits, aunque, tras los tres juegos creados por Naughty Dog (y el soberbio arcade de karts), perdió el rumbo. *N Sane Trilogy* va a ir a lo seguro y, para resucitar al personaje (que no rascaba bola desde 2008), va a recrear los tres primeros juegos con la tecnología actual.



Sonic Mania

★SEGA ★PS4, XBOX ONE, SWITCH Y PC ★PRIMAVERA

Hay personajes que han definido etapas en la historia de los videojuegos, y Sonic es uno de ellos. Sin él y su primer juego incluido en el pack de la consola, Mega Drive no habría tenido el éxito que tuvo. Sin embargo, pese a ser su mascota, Sega le ha hecho dar a su erizo azul muchos tumbos a lo largo de sus veinticinco años de vida. No disfrutamos de un juego decente suyo desde 2011, cuando se puso a la venta *Sonic Generations*, pero la compañía japonesa ha tomado nota de los deseos de los fans y nos va a traer *Sonic Mania*, un nuevo juego que, a la vez, será un tributo a las añoradas entregas de 16 bits. Para ello, ha puesto a cargo del proyecto a Christian Whitehead, un desarrollador indie australiano famoso por las adaptaciones que ha hecho de clásicos de la saga para móviles. No temáis: esto es todo un acierto. Además, ha puesto detrás a dos estudios, Headcannon y Pagoda West Games, para conferirle los valores de producción que se merece, si bien sólo saldrá en formato digital.

Replicando el pasado en HD

El juego concentrará toda la esencia bidimensional de *Sonic 1-2-3*, *Sonic y Knuckles* y *Sonic CD*. Así, se reimaginarán fases icónicas, como Green Hill, cuya banda sonora nos devolverá a la infancia, y se añadirán otras nuevas, como Studiopolis o Mirage Saloon. Podremos elegir entre Sonic, Tails y Knuckles, cada uno de los cuales contará con una habilidad específica. El erizo podrá ejecutar un pequeño impulso lateral, el zorro volará y el equidna trepará y planeará. Se sabe que las fases de bonus para obtener las esmeraldas del caos estarán ocultas por los niveles, como en *Sonic 3* (por tanto, debería salir Super Sonic), pero aún no se sabe qué enfoque tendrán.

La jugabilidad será tremendamente familiar. El movimiento de los personajes y el "timing" de los saltos será idéntico al que había en Mega Drive, y no faltarán los loopings, habilidades como el "spin dash" o los escudos de fuego, electricidad y agua. Además, habrá cajas de anillos, postes de guardado, animales que liberar, banderillas al final de los niveles, animaciones llenas de nostalgia... Su fecha podría anunciarse en un evento fechado para el 16 de marzo. ■



■ Tendrá edición coleccionista, que incluirá una figura de Sonic y un cartucho con un anillo... pero el juego sólo estará en formato digital.





■ Habrá cooperativo local para dos jugadores con Sonic y Tails, una característica que se introdujo con la segunda entrega numerada de la saga.



■ Muchas de las fases estarán inspiradas en las clásicas de Mega Drive, como Green Hill, pero la estructura de todas ellas será nueva, y eso incluye a los jefes finales. ¡Queremos ver a Robotnik!



■ Knuckles será el más peculiar de los tres protagonistas a la hora de jugar. Gracias a sus zarpas, podrá trepar por las paredes, además de planear.

ASÍ ERA, ASÍ SERÁ





Sonic tuvo cuatro juegos 2D en Mega Drive (cinco, si contamos *Sonic CD*), pero la jugabilidad que los caracterizaba se perdió en las sucesivas generaciones de consolas. Los *Sonic Advance* o *Sonic Generations* fueron sucesores dignos, pero "atentados" como *Sonic 4: Episodios 1 y 2* no le hicieron ningún bien a la reputación del erizo. Por suerte, Sega va a retomar la magia de los 16 bits, tanto la visual como la jugable. Los gráficos "pixel art" recuperarán muchas de las animaciones de los 90 y el control lucirá el mismo "timing". Hay quien define a *Sonic Mania* como el Sonic que Saturn nunca tuvo. Nunca es tarde si el erizo es bueno.

Yooka-Laylee

★PLAYTONIC GAMES ★PS4, XBOX ONE, SWITCH Y PC ★11 DE ABRIL

Rare, la factoría de sueños hechos realidad de los hermanos Stamper, pasó a ser en 49% propiedad de Nintendo, lo que la convirtió en un estudio second party de la Gran N. Así, entre 1994 y 2002, Rare dio a luz un gran puñado de obras inolvidables, entre las que se encuentran algunas clases magistrales sobre cómo hacer un plataformas. El listón lo pusieron muy alto en SNES, con la serie *Donkey Kong Country*, y lo volvieron a elevar en Nintendo 64 con inolvidables obras 3D como *Banjo-Kazooie* (y su secuela) o *Donkey Kong 64*. Crearon un estilo de juego que se instaló en la mente de millones de niños que, hoy adultos, reclaman el regreso de este estilo de aventuras para todos los públicos.

El hito de la financiación colectiva

Rare es propiedad de Microsoft hoy en día, pero muchos de sus talentos originales salieron del estudio. Algunos se reunieron en Playtonic Games y acudieron a Kickstarter para encontrar los recursos con los que crear un juego "de los suyos". Así, Steve Mayles, el diseñador que dio vida a Banjo y otras criaturas, se sacó de la manga a Yooka (un camaleón) y Laylee (un murciélago), que serán los protagonistas de un juego de plataformas y aventuras al estilo clásico. Y, con "clásico", queremos decir con todo aquello que nos enamoró en N64: amplios mundos abiertos que explorar, acciones conjuntas entre los dos protagonistas, jefes finales, puzles, ítems coleccionables, secretos, una inovidable banda sonora a cargo de David Wise (responsable de la BSO de *Donkey Kong Country*) y Grant Kirkhope (de la de *Banjo-Kazooie*)... Su trama nos invitará a luchar contra Capital B, un villano que quiere absorber todos los libros del mundo y convertirlos en beneficio económico.

Y tranquilos, porque, aunque será una experiencia plataformera 3D "clásica", habrá un montón de elementos que modernizarán sus posibilidades. Por poner un par de ejemplos, podemos desbloquear las habilidades del dúo en el orden que queramos, y modificarlas con tónicos, obteniendo unos resultados que no tienen por qué parecerse a los de otros jugadores. ¿Otro? Uno de los coleccionables del juego, llamado "Pagies", será la moneda de cambio para desbloquear elementos como "ampliaciones" de los mundos. También habrá ocho modos multijugador para hasta cuatro jugadores en modo local, que irán desde pequeños arcades de karts a arenas de batalla... y más.

El éxito en Kickstarter fue tal (recaudó 2,5 millones de euros) que les ha permitido un montón de cosas: tendrá un filtro para verlo como en N64, llegará con los textos en castellano e, incluso, habrá DLC gratuito. La edición física para PS4 y Xbox One la traerá BadLand Games y, tras la cancelación de la versión para Wii U, llegará a Switch.





■ La ambientación, el colorista estilo visual y el tono "para todos los públicos" de la aventura remitirán a la época dorada de Rare, cuando trabajó en exclusiva para Nintendo.



■ Yooka y Laylee tendrán habilidades distintas. El camaleón utilizará su lengua y su cola para golpear, mientras que el murciélago acarreará por los aires a su amigo.


Podremos desbloquear habilidades para el dúo, y usar tónicos que las modifican.



SNAKE PASS
Otro plataformas con sabor a clásico





Sumo Digital, expertos en portar y adaptar licencias de terceros (desarrollaron *Sonic & All-Stars Racing Transformed* y adaptaron *Virtua Tennis* a Vita, entre otras cosas), lanzarán el 29 de marzo otro plataformas que remite a la época dorada de N64. Se trata de *Snake Pass*, su primera IP original, con la que quieren establecerse también como una potencia creativa. En ella, tendremos que controlar a una serpiente (y pensar como ella) para avanzar por unos enrevesados mundos 3D repletos de puzles. Saldrá a la vez en PS4, Xbox One, Switch y PC.

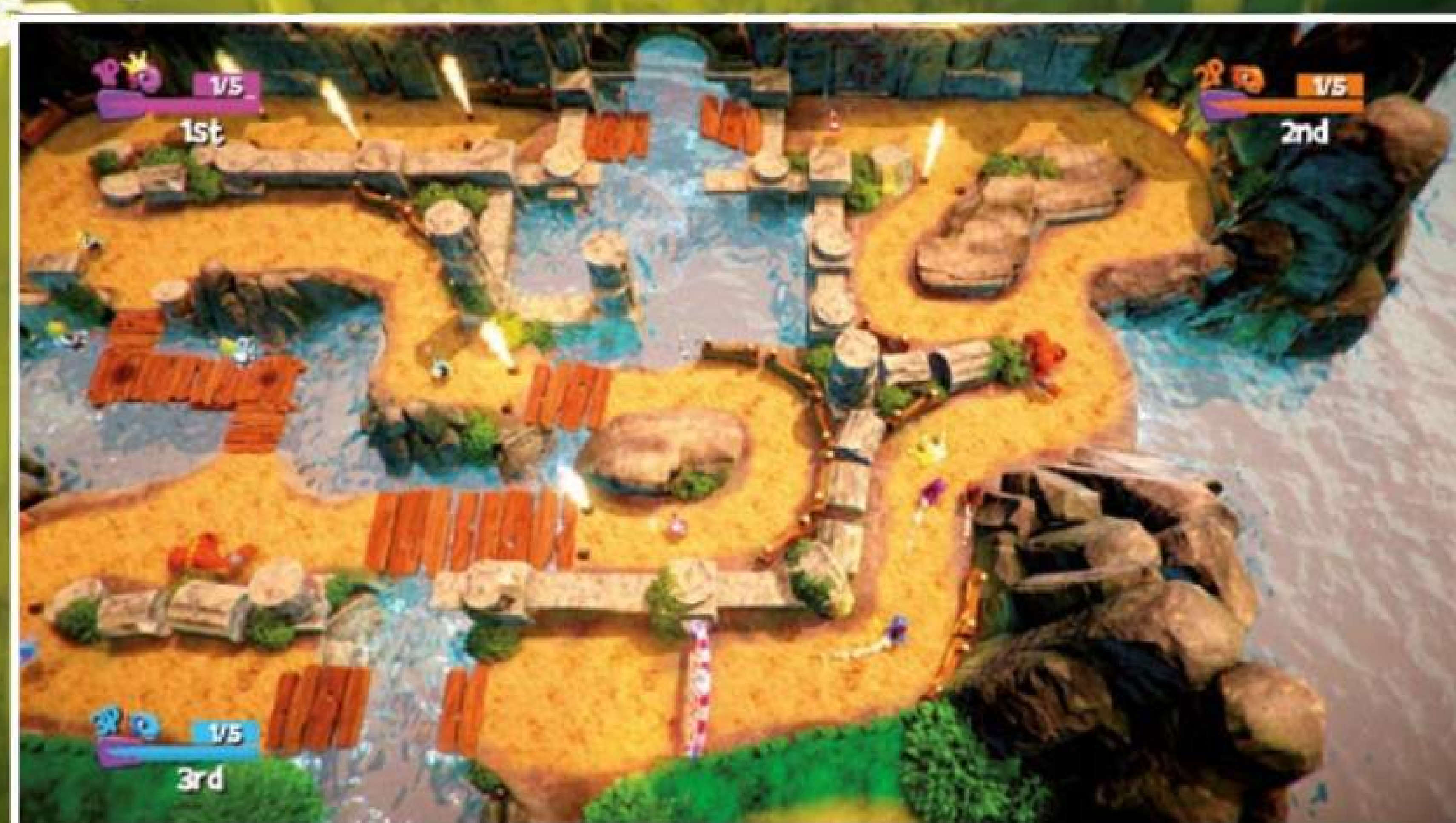
ASÍ ERA, ASÍ SERÁ

En la era de N64, Rare fue uno de los estudios más prolíficos, pariendo joyas como *Goldeneye* o *Perfect Dark*. Pero muchos lo recordarán por *Banjo-Kazooie* o *Donkey Kong 64*, grandes aventuras de las que *Yooka-Laylee* beberá. Así, nos espera un dúo protagonista —que no habla, sólo hace "ruido"— con acciones conjuntas, coloristas mundos por explorar, plataformas, puzles...






¿Alguien recuerda los niveles en vagoneta de *Donkey Kong Country*? Pues, aquí, también los habrá. Como los coleccionables, los secretos, los desbloqueables...



Yooka-Laylee incluirá ocho modos multijugador para hasta cuatro jugadores en modo local. Habrá de todo, como este juego de karts, que pondrá a prueba las amistades...

Monster Boy and the Cursed Kingdom

★THE GAME ATELIER ★PS4, XBOX ONE, SWITCH Y PC ★PRIMERA MITAD DE 2017

Los más viejos del lugar, o jóvenes con pasión por lo retro, seguro que recuerdan la serie *Wonder Boy* de Sega (conocida en Japón como *Monster World*). Nació en 1986, y nos ponía en el taparrabos de un rubiales que corría, de forma automática, al rescate de su novia. Un juego simple, pero difícil, en el que debíamos esquivar obstáculos y recoger power ups —como un monopatín o un hacha—, al tiempo que comíamos para rellenar la barra de energía. Su última entrega, *Monster World IV*, se lanzó en Japón en 1994... y, con ella, la saga quedó en suspenso. Al menos, hasta ahora. The Game Atelier, en colaboración con el creador original de la serie, Ryuichi Nishizawa, va a recuperar su estilo de juego, para ponerlo al día bajo los estándares y cánones actuales, pero manteniendo su sencillez y su espíritu original. Es un juego que, además, recuperará una de las mecánicas estrella de *Monster World III* (de Master System): poder transformarnos en diversos personajes, con habilidades distintas, para progresar por sus niveles.

Este chico... ¡es un monstruo!

En la imagen de la parte inferior, podéis encontrar las cinco transformaciones: serpiente, cerdo, rana, león y dragón. Cada una nos permitirá realizar acciones distintas y nos dará acceso a deteminadas áreas de los niveles. Así, por ejemplo, el sapo podrá utilizar su lengua para activar determinados mecanismos o balancearse entre argollas; el cerdo, con su olfato, podrá revelar puertas ocultas; la serpiente, colarse por zonas estrechas y tragarse objetos, como llaves, para transportarlas hasta su cerradura; el león, por su parte, podrá cargar con su hombro y destruir algunos muros, mientras que el dragón podrá volar o zambullirse en las profundidades marinas. Son sólo algunos ejemplos, porque cada "monstruo" tendrá más de una habilidad. Combinarlas nos permitirá desentrañar todos los secretos de su bellísimo mundo 2D, en el que nos aguardan altas dosis de plataformas, acción, espectaculares jefes finales y elementos, como tiendas donde comprar mejor equipo (espadas, escudos...) e ítems.

Es un concepto y estilo de juego clásico hasta la médula, pero que, con los gráficos en HD y sus bellos y simpáticos diseños, promete cautivar no sólo a los amantes de los originales... ■







■ Cada transformación tendrá sus propias habilidades. Mezclarlas nos permitirá avanzar por un bello mundo 2D.













Acción, puzles, plataformas, jefes finales... El desarrollo será clásico a más no poder, al estilo de *Monster World.*





El creador de *Wonder Boy*, Ryuichi Nishizawa, está asesorando a los creadores de *Monster Boy*.

ASÍ ERA, ASÍ SERÁ





A partir de su segunda entrega, *Wonder Boy* (o *Monster World*) adoptó un desarrollo más parecido al que veremos en *Monster Boy*, una aventura de acción en la que la exploración del entorno y la acción son piezas centrales. De hecho, la idea de poder ir cambiando de forma entre distintas criaturas se introdujo en *Wonder Boy: The Dragon's Trap* (Master System) y será una de las mecánicas estrella en su nueva singladura. Por cierto, brillante juego de palabras a la hora de llamarlo, mezclando los títulos japonés y occidental, para evitarse problemas...

Por Sergio Martín @replicante64

LA NUEVA GUERRA DE LOS JUEGOS EXCLUSIVOS

Con la inminente llegada de Nintendo Switch, ya estarán todas: se aproxima una nueva y apasionante "Guerra de Consolas" que quedará determinada, como siempre, por sus títulos exclusivos.

Con PS4 y Xbox One en el mercado desde finales de 2013 y con la inminente llegada de Switch (que se lanza el 3 de marzo y de la que os contamos más en este mismo número), el sector de los videojuegos va a asistir a una nueva "Guerra de Consolas". Sony, Microsoft y Nintendo, respectivamente, apuran sus bazas para llevarse el gato al agua en lo que muchos damos por sentado que será un año espectacular para nuestro sector. Ya era hora, por cierto...

¿LA DIFERENCIA? LAS EXCLUSIVAS

Como todos los que llevamos un tiempo en esta industria sabemos perfectamente, en realidad, casi siempre ocurre lo mismo cuando llega el momento de tratar de desbancar a la competencia.

Las consolas son, por encima de todo, contenedores de juegos, de experiencias cada vez más sofisticadas y atractivas, por lo que disponer de una línea de software lo más llamativa y espectacular posible es fundamental. Y si, entre los numerosos títulos, se incluye una buena cuantía de juegos exclusivos, mucho mejor aún. De hecho, para la inmensa mayoría de los usuarios, es lo que termina marcando las diferencias.

Siendo sinceros, lo cierto es que, a priori, PS4 parte con cierta ventaja sobre sus competidores en este sentido. No es necesario recalcar que, ahora mismo, es la consola sobre la que todas las compañías basan sus estrategias comerciales (cuesta pasar por alto los casi 60 millones de unidades que lleva vendidas), y es, en un alto porcentaje de las ocasiones, la receptora de la inmensa mayoría de los juegos que aparecen en el mercado, ya sea de manera exclusiva o no. El respaldo por parte de las third parties es muy contundente. Sin embargo, y a pesar de lo importante que supone esto que acabamos de comentar, lo más llamativo tiene que ver con los títulos que sí que van a aparecer en exclusiva durante este año —y el que viene— para la consola de Sony. Y es que ni los más "haters" de PS4 pueden negar el amplio número de producciones que van a llegar de ahora en adelante para dicha máquina, algunas de ellas realmente prometedoras. El gran *Yakuza 0* acaba de ser editado, así como el también excelente *Nioh* y *Horizon: Zero Dawn* (del que tenéis el análisis un poco más adelante). El deseado *Crash Bandicoot N' Sane Trilogy* lo hará en unos meses, al igual que los prometedores *NieR Automata* y *Persona 5*... Y, a esto, se suman otros muchos (aunque más a largo plazo), como *Uncharted: The Lost Legacy*, *Days Gone*, *Gran Turismo Sport*, *God of War*, *The Last of Us: Part II*, *Yakuza Kiwami* y

• PS4 •



Este año puede ser uno de los más potentes para PlayStation 4 en cuanto a la llegada de juegos triple A exclusivos se refiere. La lista de títulos es realmente generosa y tremendamente interesante.

JUEGOS EXCLUSIVOS PARA 2017



Horizon: Zero Dawn
La aventura más esperada por los usuarios de PS4 aterriza el 1 de marzo. Goza de un aspecto visual excepcional y una base jugable muy sólida.



Uncharted: The Lost Legacy
A pesar de su carácter de expansión, este episodio independiente de *Uncharted 4* es uno de los juegos más deseados por muchos de nosotros.



Crash Bandicoot N' Sane Trilogy
Esta remasterización de la trilogía original de *Crash Bandicoot* está dando mucho de qué hablar, y se acaba de anunciar que saldrá el 30 de junio.



Yakuza Kiwami
Tras disfrutar de la magnífica entrega *Yakuza 0*, Kazuma Kiryu prepara su regreso con esta readaptación de la primera parte de la serie.



Gran Turismo Sport
La excepcional saga de Polyphony Digital regresará al asfalto con una entrega que intentará hacerse un hueco en la escena de los eSports.



Ni no Kuni II: Revenant Kingdom
La belleza y el encanto de la primera parte de esta saga nos hacen esperar con muchas ganas su regreso. Su aspecto es del todo increíble.



Persona 5
En unas pocas semanas, podremos disfrutar de esta banda de ladrones fantasma y sus aventuras J-RPG. El título ya ha arrasado en Japón.



Wipeout: Omega Collection
A falta de un nuevo episodio de esta serie, esta recopilación nos permitirá disfrutar de la velocidad más desafiante y extrema en PS4.



Knack 2
Si bien la primera parte nos dejó a muchos un tanto fríos, esperamos que, con esta continuación, se limen sus numerosas asperezas...

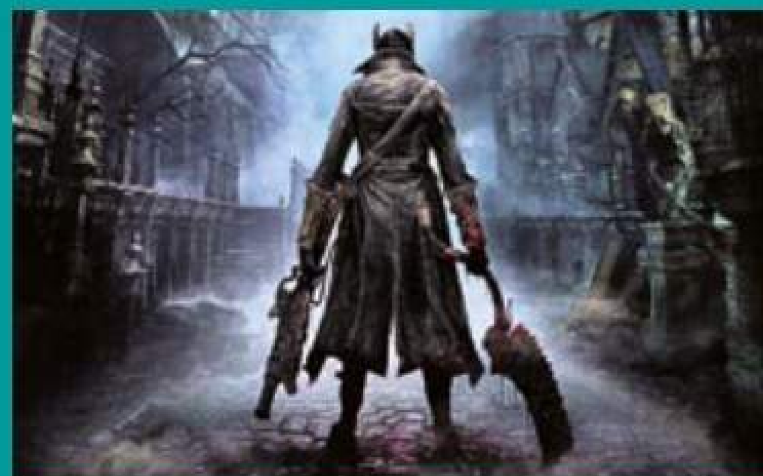


Farpoint
El juego más esperado de PlayStation VR de este año será una aventura en plan shooter en la que tendremos que explorar una estación espacial.

Y LOS QUE NOS GUSTARÍA VER...



Shadow of the Colossus 2
Más un deseo que una posibilidad real, sería excepcional disfrutar de una continuación de esta maravilla.



Bloodborne 2
El impacto que causó la primera parte de esta oscura saga debería asegurar su regreso, pero... ¿cuándo?



Jak and Daxter
Ratchet and Clank marcó el camino de lo que se debería llevar a cabo con la inolvidable saga de Naughty Dog.



Onimusha
Después de revitalizar con sabiduría *Resident Evil*, ¿por qué no hacerlo con nuestros samuráis favoritos?



Medievil 3
Pocas sagas han sabido combinar el sentido del humor y las aventuras como esta olvidada serie... ¿Volverá?

Aunque cada vez son menos abundantes, lo cierto es que los juegos exclusivos siguen siendo uno de los motivos de compra para hacerse con una consola o con otra.

otras producciones muy esperadas. Es un arsenal realmente sólido, al menos para lo que queda de 2017.

Luego, está Switch. La tarea más complicada que tiene ante sí Nintendo es la de convencer a las compañías third party de que se trata de una consola en la que merece la pena invertir recursos y dinero, porque, después de lo sucedido con Wii U, muchas compañías se salieron de la órbita de Nintendo. Pero, así a bote pronto, ya ha conseguido atraer la atención de bastantes third parties y, lo más importante, ¡incluso juegos exclusivos de algunas de ellas para su nueva consola! El sorprendente *Super Bomberman R* de Konami, el clásico remozado de Capcom *Ultra Street Fighter II: The Final Challengers* o el muy prometedor RPG tradicional de Square Enix *Project Octopath Traveler* son algunos ejemplos.

Aun así, todos sabemos que la fuerza de todas las consolas de Nintendo se basa en los títulos exclusivos que suministra la propia compañía de Kioto. Y, lejos de repetir los errores cometidos en este sentido con Wii U, en esta ocasión, todo parece indicar que Switch gozará de una cantidad de títulos first party similar a la que ha llegado a 3DS por parte de la Gran N. Así a bote pronto, podremos disfrutar de juegos tan deseados como *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, *Super Mario Odyssey*, *Mario Kart 8 Deluxe*, *Splatoon 2*, *Xenoblade Chronicles 2*, *ARMS*, *Fire Emblem*... Y lo mejor de todo es que la inmensa mayoría de ellos llegarán durante este año, más alguna que otra producción todavía no anunciada, pero que todos damos por supuesta. ¿Alguien ha dicho *Pokémon* y *Super Smash Bros.*?

¿Y QUÉ PASA CON MICROSOFT?
Microsoft, en cambio, parece que ha apostado por una estrategia diferente a la de sus competidores. En este »

Microsoft parece haber escogido otro camino diferente: en lugar de software cuantioso e incontestable, su caballo de batalla será Project Scorpio.

» caso, parece que se va a dar prioridad al hardware por encima del propio software. Project Scorpio, la nueva Xbox, es el centro de todos sus esfuerzos actualmente.

La que se convertirá en la consola más potente de la historia, cuando aparezca a finales de este mismo año, intentará ser un reclamo en sí misma, precisamente por ese mismo hecho: poder disfrutar de los títulos de la mejor manera posible, al menos desde el punto de vista meramente técnico. ¿Pero de qué juegos hablamos? Ése es el problema. Precisamente, Xbox One no presenta actualmente un listado de títulos exclusivos como para sacar pecho, y más después de la polémica cancelación de *Scalebound*, el título que estaba desarrollando Platinum Games, con Hideki Kamiya a la cabeza. *Halo Wars 2*, *Below*, *Sea of Thieves* o *State of Decay 2* tienen buen aspecto, pero no pueden competir contra la oleada de obras de enfoque triple A que tanto Sony como Nintendo preparan para sus respectivas máquinas... al menos durante este año, ya que, para el año que viene, todo puede cambiar mucho. ¿Variará esta perspectiva tan poco halagüeña de cara al E3 que se celebrará dentro de unos meses? Eso esperamos todos.

Siempre resulta complicado establecer qué pasará en este sector, dado que un simple juego o un simple "momentum", como dicen los anglosajones, puede cambiar las tornas. Ahora mismo, Sony parte con ventaja, pero Nintendo puede hacer mucho ruido con Switch y su potente línea de sagas exclusivas, mientras que Microsoft tiene un as bajo la manga llamado Project Scorpio que puede convertirse en un objeto de deseo para muchos. Lo que está claro es que los grandes beneficiados vamos a ser los usuarios: la competencia siempre es buena e incita a las compañías a seguir innovando. ■

• Xbox One •



Xbox One posee un catálogo algo flojo para este año, pero el E3 deparará sorpresas...

• JUEGOS EXCLUSIVOS PARA 2017 •



Halo Wars 2

La estrategia más deseada acaba de llegar. El majestuoso universo de *Halo* vuelve a acoger otra excepcional producción dentro de su género.



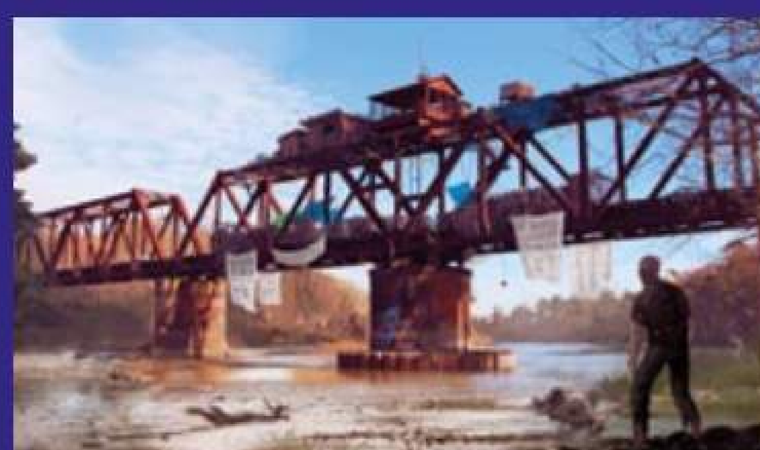
Sea of Thieves

La aventura más ambiciosa de Rare desde su era dorada en Nintendo 64 nos permitirá sumergirnos en aventuras con piratas como protagonistas.



Crackdown 3

Este esperado sandbox nos permitirá disfrutar de una libertad de acción tremenda y opciones de multijugador online. Su aspecto es sensacional.



State of Decay 2

Otro nuevo holocausto zombi será el marco en el que tendrá lugar esta interesante aventura de acción y supervivencia en tercera persona.



Cuphead

Acción y aventuras 2D clásicas en un título indie que tiene una personalidad única, gracias a su estética de dibujos animados de los años 30.



The Long Dark

Una de las aventuras de supervivencia y terror más prometedoras del año tendrá un carácter episódico y una línea estética muy seductora.



Below

Esta inquietante aventura independiente lleva mucho en desarrollo. Su gran ambientación nos tiene cautivados desde su anuncio en 2013...



Gigantic

Esta obra de claro enfoque MOBA nos invitará a participar en batallas de cinco contra cinco controlando a héroes en plan dibujos animados.



We Happy Few

Estética de los años 60 y una orientación en plan aventura roguelike serán las cartas de presentación de esta producción tan original y atrayente.



Ghost of a Tale

Aventuras y acción desde la perspectiva de un ratoncito es lo que nos ofrecerá esta producción, que nos sumergirá en un mundo fantástico.

• Y LOS QUE NOS GUSTARÍA VER... •



Perfect Dark

Joanna Dark se merece protagonizar una nueva entrega de esta saga que esté a la altura del original de N64.



Battletoads

Uno de los juegos más difíciles de todos los tiempos y de clara esencia beat'em up debería regresar ya.



Forza Motorsport 7

Después de disfrutar del extraordinario *Forza Horizon 3*, este año toca sumergirnos en la simulación total.



Banjo-Kazooie

Ojalá *Yooka-Laylee* consiga revitalizar los juegos de plataformas 3D para poder ver de nuevo a esta pareja.



Sunset Overdrive 2

Este original sandbox se convirtió en uno de los mejores juegos de Xbox One. Merece una continuación.

• Switch •



Aunque el lanzamiento será más bien tranquilo, lo cierto es que, a lo largo de este año, Switch va a recibir títulos realmente esperados y atractivos.

• JUEGOS EXCLUSIVOS PARA 2017 •



Zelda: Breath of the Wild

La razón por la que muchos usuarios van a hacerse con una Switch. Ya hemos jugado la versión final y luce de manera espectacular.



Splatoon 2

Otro de los títulos que también hemos podido probar y que, sin ser ninguna revolución, nos ha parecido tremendamente divertido y atractivo.



Super Mario Odyssey

Aquéllos que no se hagan con Switch en marzo posiblemente "caigan" cuando el personaje más famoso de Nintendo aparezca a finales de año.



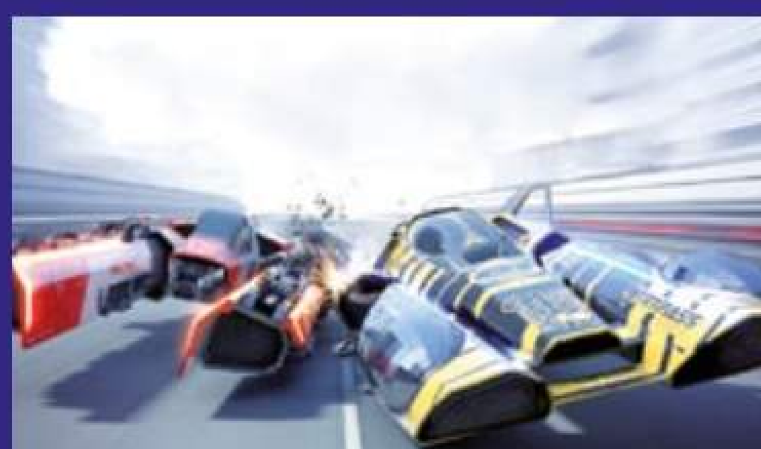
Xenoblade Chronicles 2

Esta serie se ha ganado a pulso convertirse en uno de los RPG de referencia dentro de las consolas de Nintendo. Qué ganas de disfrutarlo...



Mario Kart 8 Deluxe

A pesar de que esperábamos más novedades, esta remasterización del sobresaliente juego de Wii U nos ofrecerá carreras arcade sin igual.



Fast RMX

Velocidad futurista remasterizada desde la excelente versión original de Wii U. Uno de los mejores juegos de su estilo de los últimos tiempos.



Super Bomberman R

El regreso de uno de los personajes clásicos más queridos de este sector se ha hecho de rogar, pero acompañará a Switch en su estreno.



Ultra Street Fighter II

El gran arcade de lucha regresará con una versión ampliada de *Super Street Fighter 2* e incluirá a dos nuevos personajes: Evil Ryu y Violent Ken.



ARMS

La nueva apuesta de Nintendo será una especie de evolución del clásico *Punch-Out!!*, pero con personajes con brazos extensibles. Pinta muy bien.



1-2-Switch

Minijuegos para toda la familia y sin necesidad de estar pendientes de la pantalla. Una original propuesta para ver las posibilidades de los Joy-Con.

Y LOS QUE NOS GUSTARÍA VER...



Donkey Kong

La saga *Donkey Kong Country* encajaría perfectamente en Switch, con sus plataformas 2D y gráficos 3D.



Kirby

Después de protagonizar varias entregas en 3DS, Kirby probablemente aterrice en Switch en unos meses.



F-Zero

La velocidad terminal de Nintendo sigue en el dique seco desde Gamecube. ¿Hasta cuándo seguiremos así?



Metroid

Es un clamor: ¡Todos queremos ver de nuevo en acción a Samus Aran en otra de sus aventuras espaciales!



Luigi's Mansion

Después de una fantástica segunda parte en 3DS, Luigi está destinado a pasar mucho miedo en Switch.

¿Y qué pasa con 3DS?

A pesar de que Switch restará protagonismo a Nintendo 3DS, sus usuarios van a poder disfrutar de una amplia gama de títulos, algunos bastante interesantes a priori.



MARIO SPORTS SUPERSTARS nos permitirá disfrutar de cinco deportes muy arcade.



FIRE EMBLEM ECHOES: SHADOWS OF VALENTIA nos traerá el mejor rol portátil en mayo.



PIKMIN debutará en 3DS trayendo de vuelta a Olimar, en una nueva aventura 2D.



YO-KAI WATCH 2 traerá consigo una nueva ración de fantasmas muy locos en abril.



ATTACK ON TITAN: ESCAPE FROM CERTAIN DEATH será una interesante novela visual.

El peligro de las cancelaciones

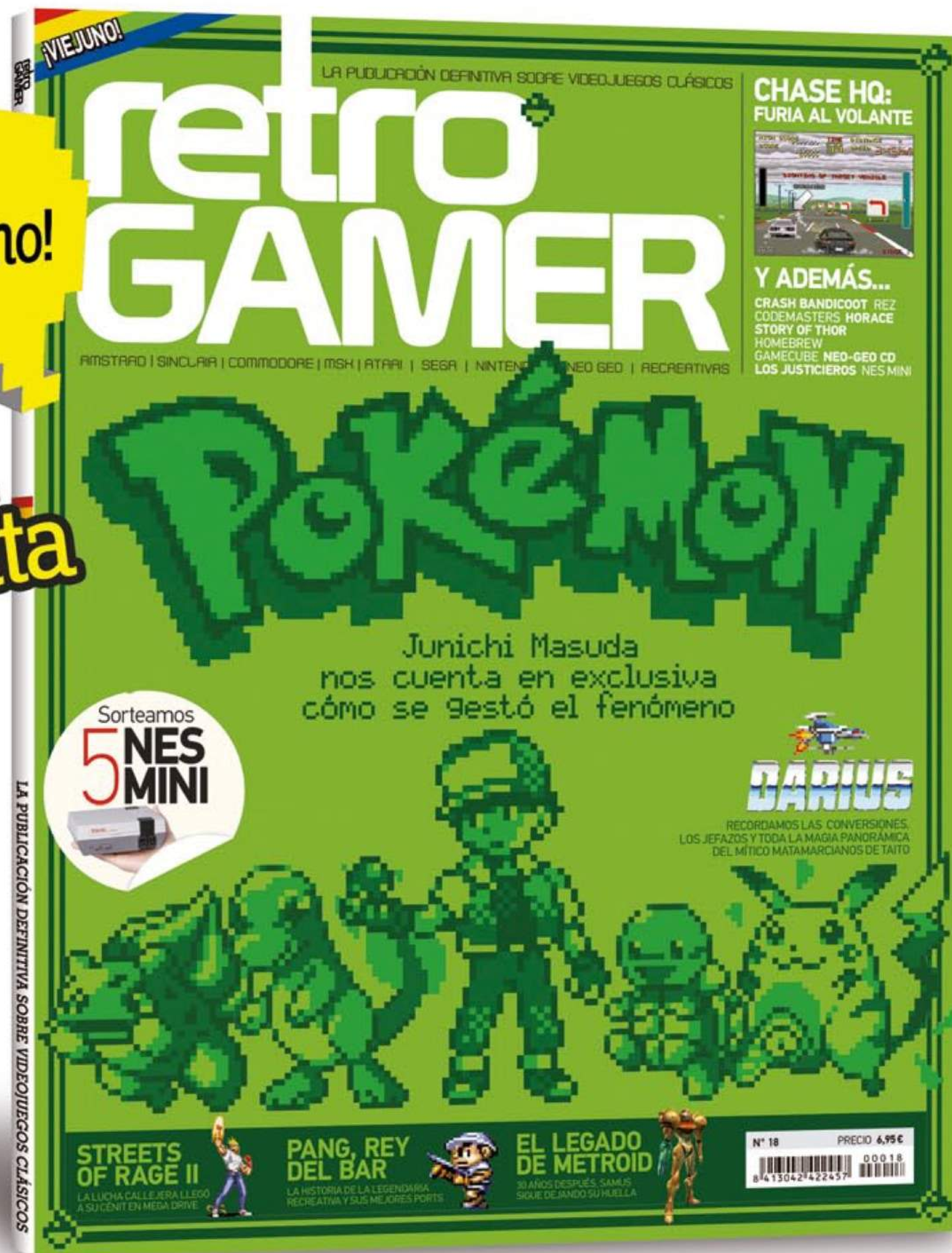
Cancelar ciertos títulos puede dañar la imagen de una compañía o consola. Ha sido el caso de Microsoft con *Scalebound*, aunque ninguna compañía está exenta de correr este riesgo...



Nos gusta lo RETRO

¡Viejuno!

Ya a la venta



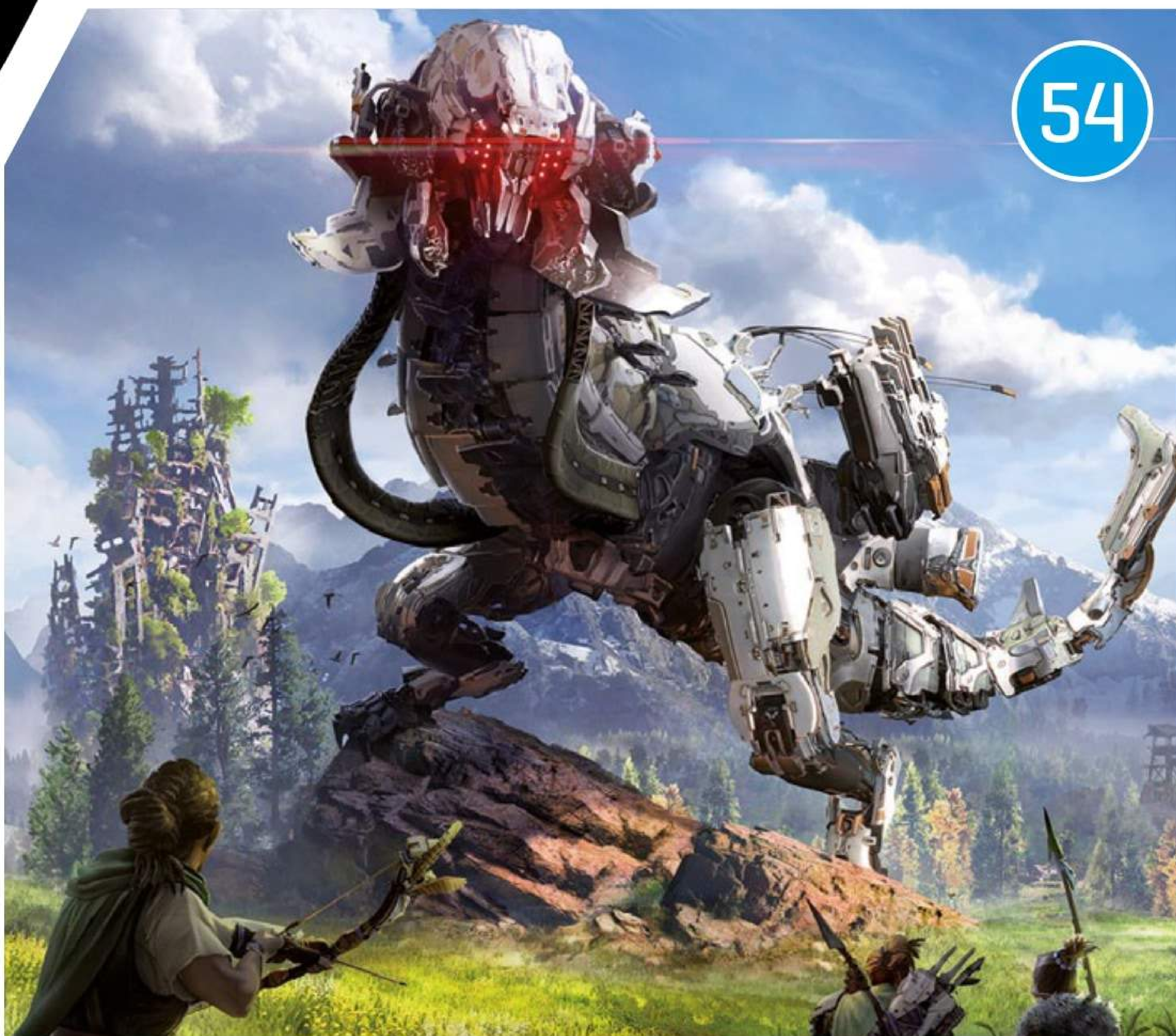


Si te has quedado sin los anteriores, consíguelos en nuestro Store.: store.axelspringer.es/retrogamer



ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



HORIZON: ZERO DAWN

Analizamos una de las exclusivas de PS4 más esperadas, una aventura en mundo abierto que te dejará con la boca abierta.



NIOH

Regocijaos, amantes de los retos difíciles: *Nioh* se destapa como el discípulo más aventajado de la escuela *Souls*...



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS

CONTENIDOS DESCARGABLES

CONTINUE



REGALOS POR RESERVA **GAME**

Reserva tu juego y llévate una caja metálica exclusiva y el DLC "Pack Nora" exclusivo

*Promoción limitada a 5.000 unidades.





Horizon Zero Dawn

EL FUTURO ESTÁ EN EL PASADO, Y VICEVERSA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Guerrilla Games

DISTRIBUIDOR
Sony

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95€
Digital: 59,99€

LANZAMIENTO
1 de marzo

CONTENIDO
16

Decía U2 que "no hay línea en el horizonte", y Guerrilla Games se ha tomado el verso al pie de la letra para idear una IP que llega a PS4 con un estruendo metálico. *Horizon: Zero Dawn* es un nuevo amanecer para el estudio holandés.

Reconozco que, hasta ahora, no me había podido interesar menos el trabajo de estos neerlandeses, volcados en cuerpo y alma a *Killzone*, una saga de disparos con mucho músculo —¿quién no recuerda la famosa engañifa del tráiler de la segunda entrega en el E3 2005?— y nula personalidad. Teniendo en cuenta la popularidad del género en la última década y siendo una saga exclusiva de un estudio interno de Sony, con toda la maquinaria mediática que eso conlleva, sus ventas, aun siendo aceptables, no han sido nada del otro jueves. Según VG Chartz, se han vendido 3 millones de la segunda entrega, 2,78 de la tercera o 2,69 de *Shadow Fall*, que contó con el empujón de ser la única exclusiva medianamente potable en el catálogo de lanzamiento de PS4.

Ahora, puede invertirse la lógica: los más de 57 millones de consolas que hay en el mundo deberían ayudar a triunfar a un juego al que ya se le veían los mimbres desde que se presentara en sociedad en el E3 2015. Los que se mofaban de que la consola no tuviera exclusivas van a tener que repasar todo lo que ha salido en este trimestre: *Yakuza 0, Nioh, Gravity Rush 2, Tales of Berseria* (éste, también en PC), *Horizon: Zero Dawn*... y aún falta *Persona 5*. De esa retahíla, el juego que nos ocupa llama la atención porque es el único desarrollado por un estudio occidental que, además, es first party.

Futurismo ancestral

A las compañías les cuesta cada vez más proponer sagas de nuevo cuño. Los costes de desarrollo son muy elevados y hay que estar muy seguro de que merece la pena tener a un estudio durante un lustro gestando una criatura. No debería ser así, pero es un hecho que el público generalista tiende a tirarse a lo bueno conocido antes que a lo potencialmente mejor aún por conocer. Por eso, se agradece que Guerrilla se haya echado al monte para edificar un mundo inédito. *Horizon* tiene reminiscencias evidentes de *Far Cry*, *Tomb Raider* o, incluso, *Monster Hunter*, pero sigue su propio camino, con un universo que merece mucho la pena conocer y que, probablemente, en los próximos años, va a dar pie a multitud de proyectos paralelos. El trasfondo histórico es tan rico que pide a gritos novelas, cómics o películas que profundicen en él.

Para entender toda la dimensión argumental, habría que entrar en destripes, así que sólo vamos a dar unas pinceladas generales. El juego está ambientado en un "futuro prehistórico", en el que la humanidad vuelve a estar organizada en tribus y en el que la cade- »

CON REMINISCENCIAS DE FAR CRY, TOMB RAIDER, MONSTER HUNTER Y CIERTA PELÍCULA, HORIZON ES UN NUEVO AMANECER PARA GUERRILLA GAMES



La aventura empieza cuando Aloy aún es una niña, lo que sirve para que nos familiaricemos no sólo con ella, sino también con Rost, su padre adoptivo.





Todas las imágenes que veis se han tomado con una PS4 estándar, donde el juego ya es una bestia parda. Si no tenéis una PS4 Pro, no os preocupéis, porque Guerrilla ha hecho un trabajo titánico.

El universo que ha creado Guerrilla, del que no os podemos decir mucho para no chafaros las sorpresas, es uno de los mejores que hemos visto en los últimos años. En el futuro, va a dar mucho juego.



MÁQUINAS

Hay veinticinco tipos de engendros mecánicos, que están inspirados en animales extinguidos del Cuaternario. El atronador es uno de los más duros de pelar, pues embiste una y otra vez con la fuerza de una estampida.

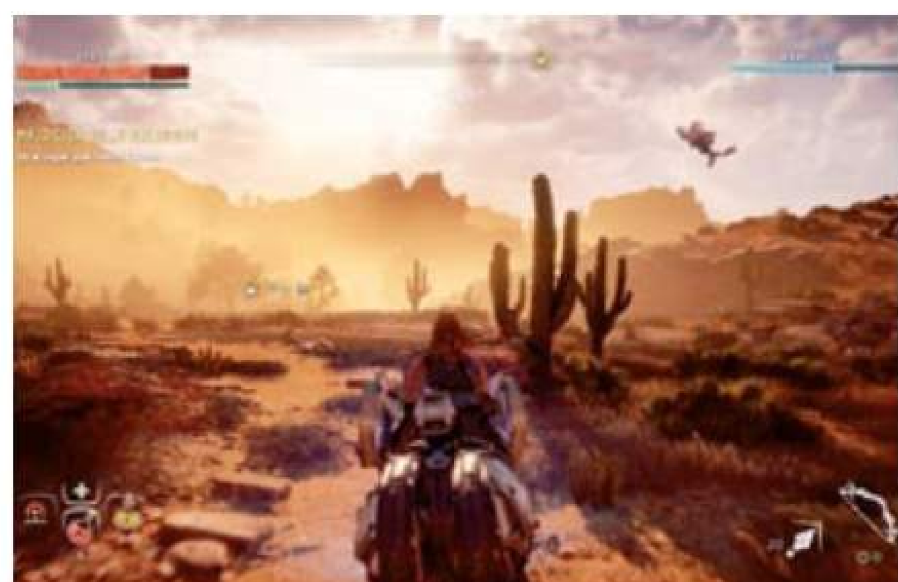
» na alimentaria está presidida por una suerte de dinosaurios mecánicos que, además, se están volviendo cada vez más violentos. La protagonista es Aloy, una joven que ha sido criada fuera de la sociedad, como una paria, por un cazador llamado Rost. Sin embargo, al llegar a la mayoría de edad, afrontará una prueba para poder ingresar en la desconfiada tribu de los Nora, convertirse en una "valiente" y conocer sus propios orígenes. En el viaje, nos encontraremos con un puñado de personajes muy carismáticos, como Teersa, Erend, Varl, Sylens, Elisabet, Avad, Helis, Olin...

Guerrilla ha arriesgado con la ingeniería argumental, pero es maravilloso lo bien engarzados que están los dos planos sobre los que está erigido *Horizon*, sin estridencias. Por un lado, tenemos una dimensión ancestral, con tribus enfrentadas, reinos en guerra y cultos religiosos. Por otro lado, hay una dimensión de ciencia ficción, representada por las máquinas y por los propios orígenes del mundo, algo en lo que se nota una deliciosa inspiración en cierta película cuyo nombre nos ahorraremos decir. El pasado y el futuro, con las formas del mundo de los Antiguos y el Mundo Metálico, son dos caras de una misma moneda, y será nuestro cometido averiguar cuál es el pegamento que los une. Añadid a

ES MARAVILLOSO LO BIEN ENGARZADAS QUE ESTÁN SUS DOS DIMENSIONES: LA ANCESTRAL Y LA DE LA CIENCIA FICCIÓN

UN MUNDO NUEVO SOBRE OTRO EN RUINAS

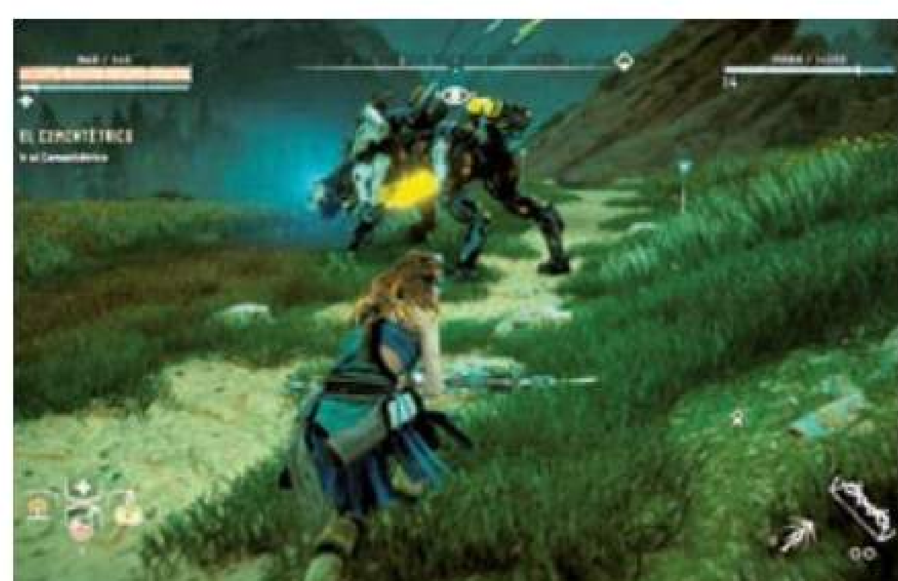
Horizon no inventa la rueda con sus mecánicas, pero lo hace todo tan bien y tan a su manera que es imposible no rendirse a los pies de Aloy. Guerrilla ha convertido un mundo aparentemente ruinoso y salvaje en un entorno tremendamente polivalente.



El mundo abierto está planteado como el de un sandbox, por lo que tenemos absoluta libertad para recorrerlo casi desde el principio. Llegar a los títulos de crédito lleva veinticinco horas, pero calculad otras tantas para las actividades secundarias.



Los combates combinan los ataques a distancia y el cuerpo a cuerpo. Es fundamental rodar y estar en continuo movimiento, tanto contra las máquinas como contra los humanos. Hay cinco niveles de dificultad, para que nadie tenga motivo de queja.



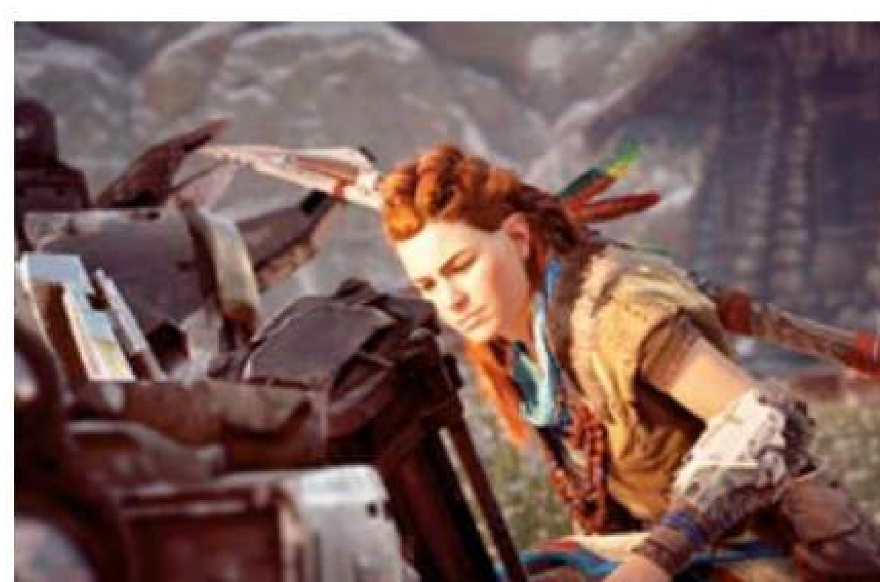
El sigilo no es obligatorio, para evitar frustraciones, pero facilita las cosas. Aloy puede ocultarse en la vegetación, caminar agachada para no hacer ruido, lanzar piedras para despistar, realizar ejecuciones a traición, tirar con el arco a blancos alejados...



El plataformeo está presente en forma de saltos, escalada, rappel o tirolinas. Resulta bastante satisfactorio, pero se le podría haber sacado más jugo, sobre todo a la hora de trepar, ya que basta con fijarse en los tonos amarillos y mover el joystick hacia allí.



El rol está presente de varias formas. Hay un sistema de experiencia que se traduce en subidas de nivel y daño numérico. Además, los puntos de habilidad se canjean por mejoras de tres árboles, que potencian el sigilo, el combate y la recolección.



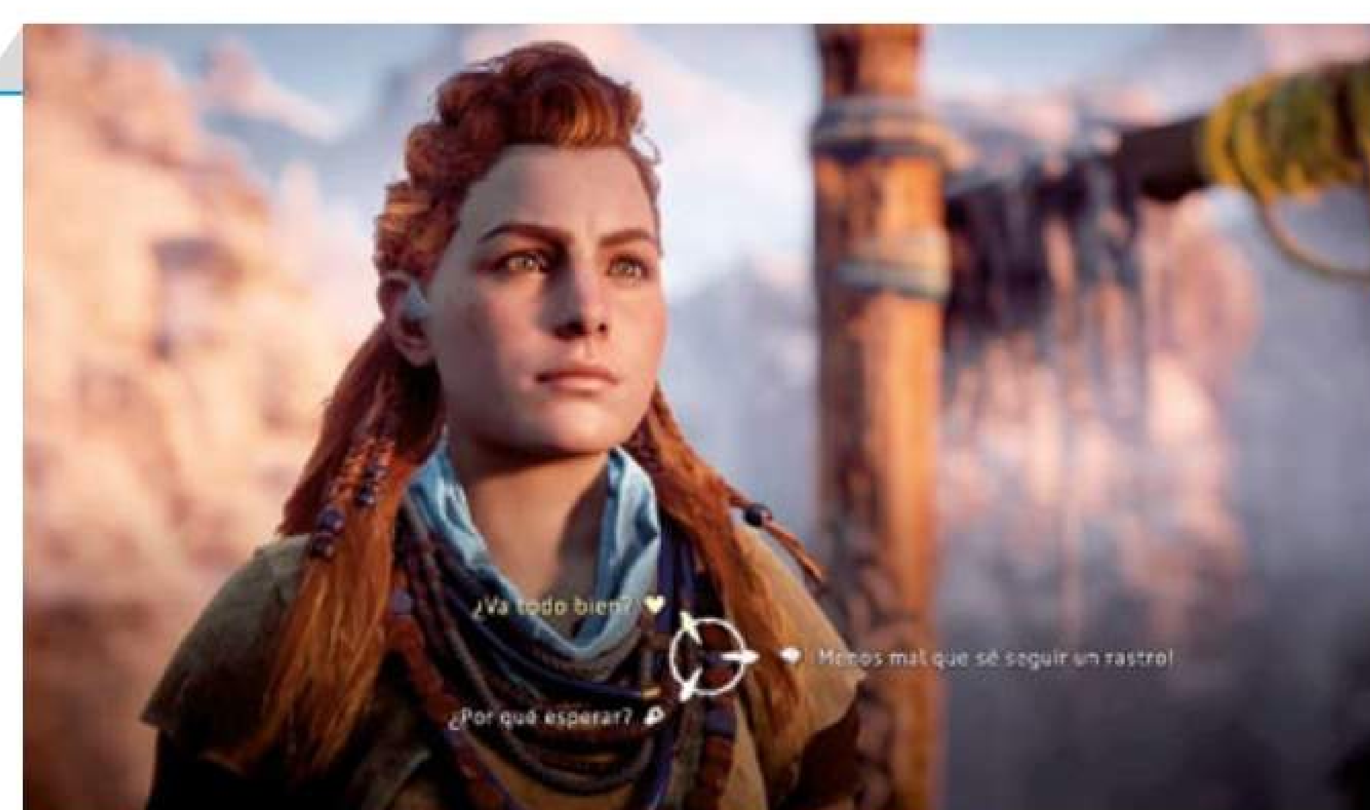
Recabar recursos es vital. Algunos se pueden usar directamente, como las bayas medicinales, pero otros, como las ramas, las partes de animales o los trozos de máquina, sirven para elaborar consumibles, comprar armas o crear equipamiento.

eso un enfoque feminista y matriarcal que le viene como anillo al dedo, sin sexismos ni patochadas. La aventura principal dura veinticinco horas, y no podréis parar hasta entender qué es Zero Dawn. Por si fuera poco, hay multitud de coleccionables dispersos por el mundo que ahondan en lo que sucedió hace 355.000 años.

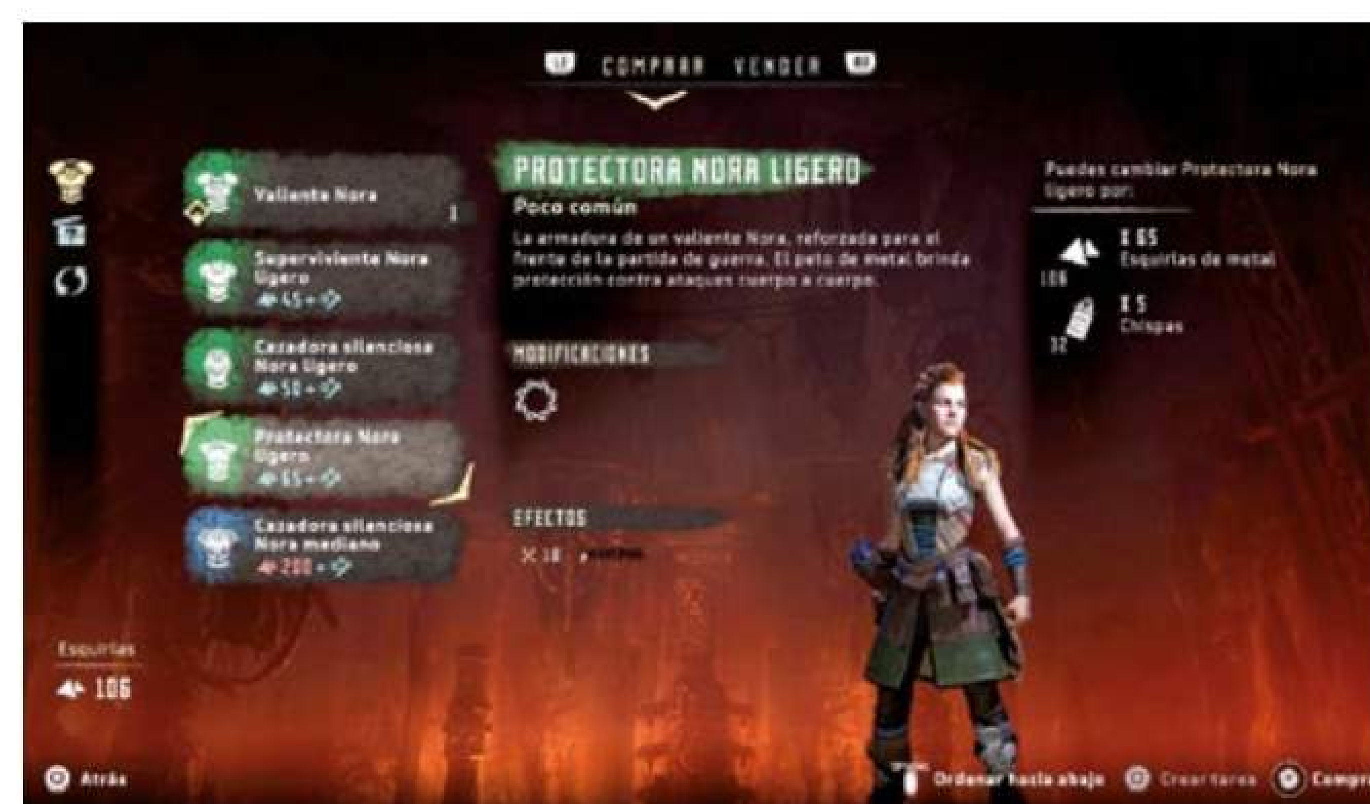
El eco de un grito lejano

Pasando ya a lo que es la jugabilidad, es indudable que *Horizon: Zero Dawn* es hijo de *Far Cry*. Su mundo abierto en la naturaleza y sus mecánicas recuerdan mucho a los de la saga de Ubisoft, pero Guerrilla ha sabido imprimir su propio sello. Casi desde el principio, podemos ir a cualquier punto del kilométrico mapa. De primeras, sólo se puede ir en el coche de San Fernando, pero, pronto, aprenderemos a montar sobre ciertas máquinas, para ir a galope tendido. La ubicación de las misiones principales siempre está marcada en el mapa, como en cualquier sandbox, pero, a medida que paseemos por el mundo, veremos infinidad de encargos y tareas secundarias. Y sí, los campamentos, las máquinas a las que trepar para ir revelando el mapa, los terrenos de caza o los campamentos de bandidos son *Far Cry* en estado puro.

El sistema de combate combina los ataques a distancia y el cuerpo a cuerpo de una manera muy ágil, en este caso con reminiscencias de *Tomb Raider*. Aloy cuenta con un arco y una lanza como armas principales, pero también se pueden utilizar hondas, ballestas (llamadas cascabeles) o trampas, que hay que comprarles a los comerciantes. Además, posee un Foco, un dispositivo que permite escanear a los enemigos para revelar sus diferentes partes y sus debilidades, algo clave en el caso de las máquinas. Así, nos tocará crear munición especial con todos los »



De vez en cuando, podemos elegir entre tres opciones de respuesta (dura, compasiva o perspicaz), pero es algo sin apenas valor narrativo.



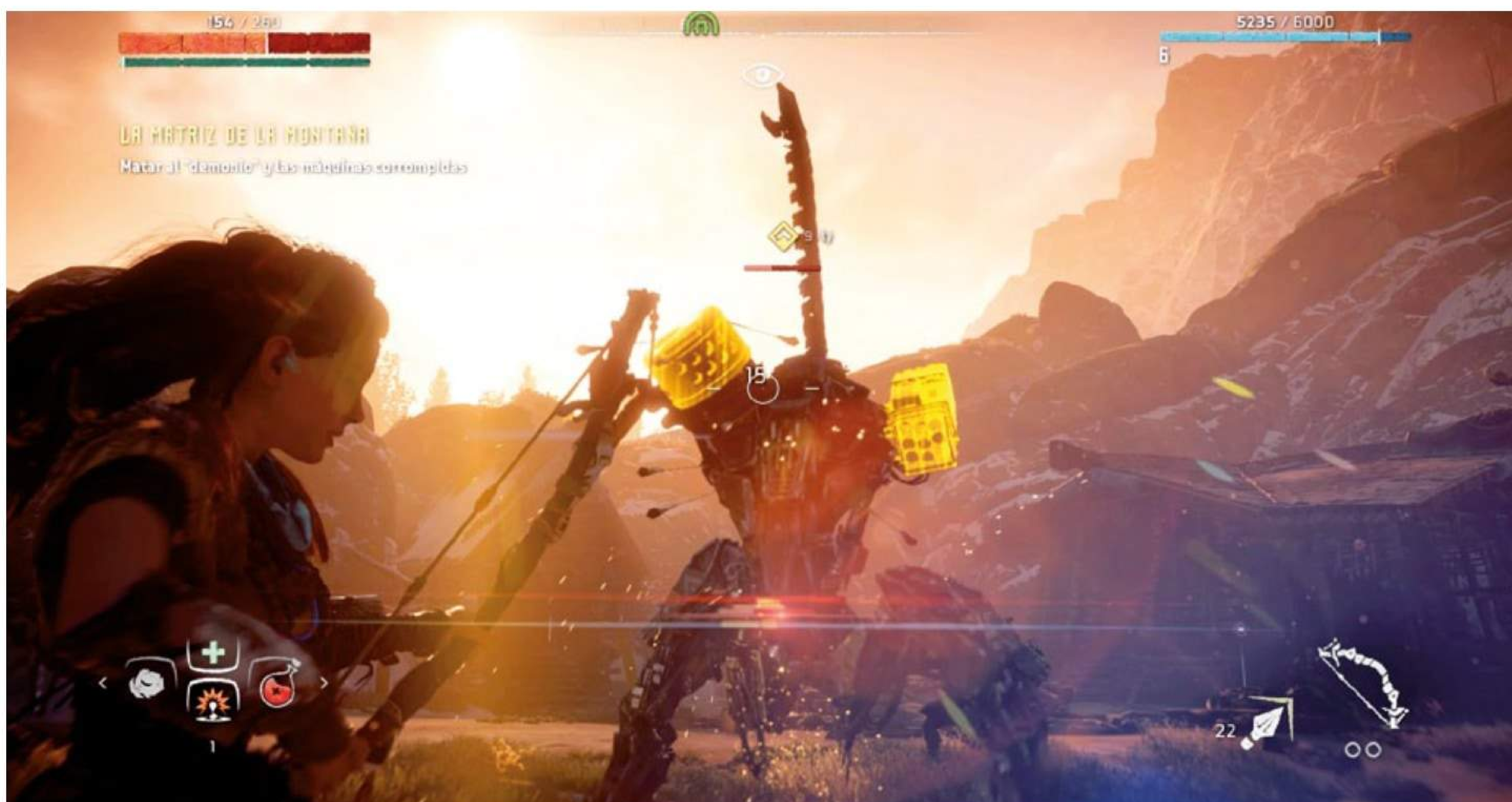
Podemos equiparnos con diversos atuendos, algo que nos ayudará a resistir mejor contra determinados ataques, sobre todo los elementales.





■ En algunas localizaciones, hay pequeños puzles en los que tenemos que girar una serie de interruptores para que se ajusten a un determinado patrón.

■ Para guardar partida, hay que arrimarse a alguna de las múltiples hogueras que hay por el mundo. Además, funcionan como puntos de viaje rápido, siempre que les hayamos prendido fuego previamente.



■ Hay algunos jefes finales que, si bien son máquinas al uso, nos pondrán en aprietos. Hay que ir siempre bien provisto de recursos y analizar cuáles son sus puntos débiles.



ALOY

La protagonista es una paria que desconoce quién es su madre y que deberá buscar respuestas en un mundo hostil, aunque, antes, tendrá que superar una prueba para poder ser parte de la ancestral tribu de los Nora.

» ingredientes que vayamos recogiendo, como ramas de árboles o componentes incendiarios de los "robosaurios". Gracias a un menú con forma de rueda, podremos crear flechas estándar, ígneas, congelantes o de corrupción sobre la marcha. El combate es muy estratégico, a pecho descubierto, sin opción de apoyarse en coberturas, por lo que hay que estar moviéndose y rodando continuamente para evitar que nos acribillen o que nos atropellen, según el tipo de enemigo. En el caso de los jefes finales, hay que fijarse bien, porque quizás convenga atacar en primer lugar, por ejemplo, a sus cañones, para inutilizarlos. Quizás se echa en falta un comando para enfocar directamente a los enemigos, pues la cámara puede traicionarnos si estamos al lado de una pared, pero, en general, las luchas son muy satisfactorias. Asimismo, avanzada la aventura, podemos obtener la habilidad para sabotear a las máquinas y que luchen a nuestro lado, lo que resulta realmente útil.

La forma de moverse por el entorno también tiene una gran importancia en la experiencia. Por un lado, hay mecánicas de sigilo, como agacharse, lanzar piedras para distraer o esconderse en la hierba. Podemos marcar la posición de los enemigos con el Foco y, además, un icono que varía entre el blanco, el amarillo o el rojo nos indica si los hemos alertado. Por otra parte, hay algo de plataformeo, en clave de saltos, escalada, rappel o tirolinas. El control es muy ágil, aunque se siente un poco desaprovechado, en comparación con propuestas como la de *Uncharted* o la de *Tomb Raider*, que introducen trucos como el del piolet para que no siempre vayamos sobre seguro y no sólo haya que mover el joystick.

También hay elementos roleros, que, de nuevo, recuerdan a *Far Cry*. A medida que obtenemos experiencia y subi-



Podemos sabotear algunas máquinas y cabalgarlas, como los galopadores o los astados. Resulta muy recomendable hacerlo, si no queremos que cada viaje entre dos puntos dure una eternidad.



Los cuellilargos son como las torres de *Far Cry*. Hay que buscar la forma de trepar por ellas y, una vez arriba, piratearlas para que se desplieguen en el mapa los puntos de interés del área colindante.

mos de nivel, podemos adquirir diversas mejoras: eliminaciones silenciosas, ralentizar el tiempo, disparar estando sobre una cuerda... La curación no es automática, por lo que tenemos que saquear el entorno en busca de hierbas medicinales o ingredientes con los que fabricar pociones. Aparte, la capacidad de carga también se amplía combinando objetos, como pieles de animales, por lo que hay que cazar. Además, hay unas esquirlas que hacen las veces de dinero. En estado puro, no abundan, pero puede que los comerciantes nos ofrezcan grandes cantidades si les vendemos la chatarra que acumulemos. Conviene pararse a recabar todo tipo de materiales, porque son necesarios para adquirir armas y atuendos.

Acabarse la historia principal supone un 70% del total del juego, pero las tareas secundarias son muy resultonas. Eso sí, no tienen tanto trasfondo argumental como las de los RPG puros. Destacan los calderos, una serie de enclaves subterráneos a cuyo centro hay que llegar, y los cuellilargos, unas máquinas gigantes que suelen estar custodiadas y cuya cima debemos coronar.

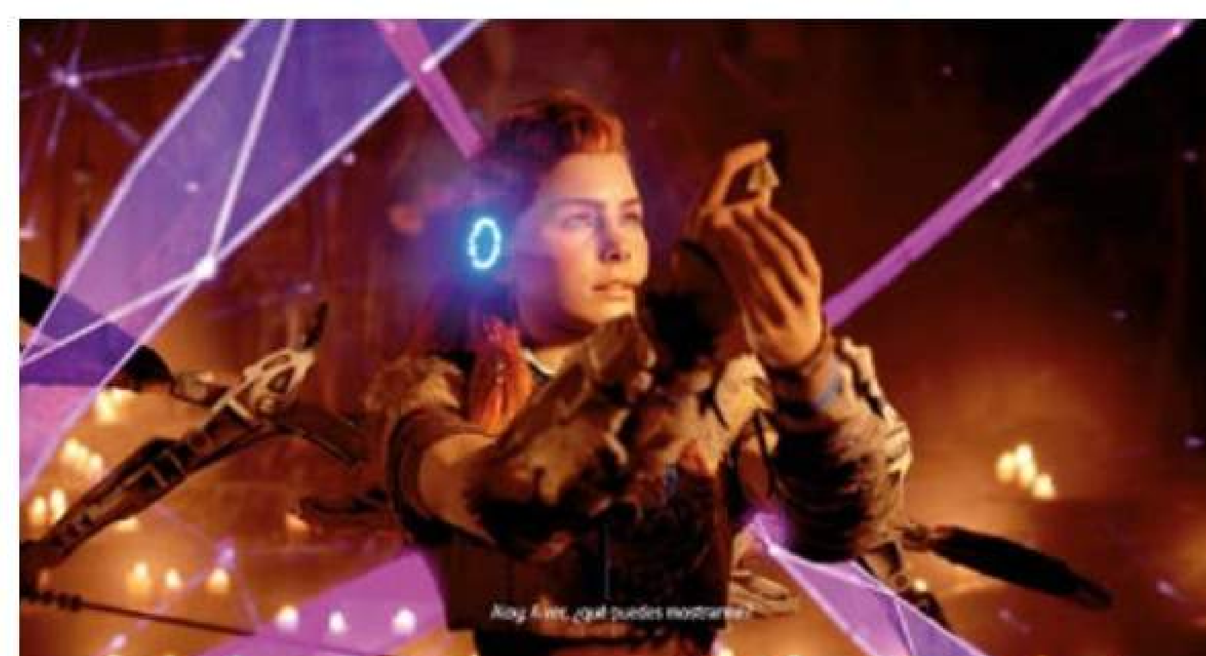
Una bestia tecnológica

Los juegos de Guerrilla se han caracterizado siempre por sus bondades técnicas, y *Horizon: Zero Dawn* es el »

RESULTA DIFÍCIL RECORDAR UN JUEGO DE MUNDO ABIERTO QUE SAQUE BÍCEPS DE FORMA TAN NOTORIA COMO HORIZON

ARMAMENTO DEL FUTURO PASADO

Aloy no es mutante, pero sí sus armas, que ocultan gran tecnología bajo sus rudimentos.



El Foco es la primera herramienta que obtenemos. Es una especie de escáner ancestral que sirve para revelar las debilidades de los enemigos o marcar sus rutas de patrulla. Además, saca a la luz documentación del mundo antiguo.



El arco es el mejor amigo de la mujer. Según el modelo, se pueden lanzar flechas estándar, ígneas, congelantes o de corrupción. También hay una honda para lanzar bombas elementales y una ballesta que dispara múltiples virotes.

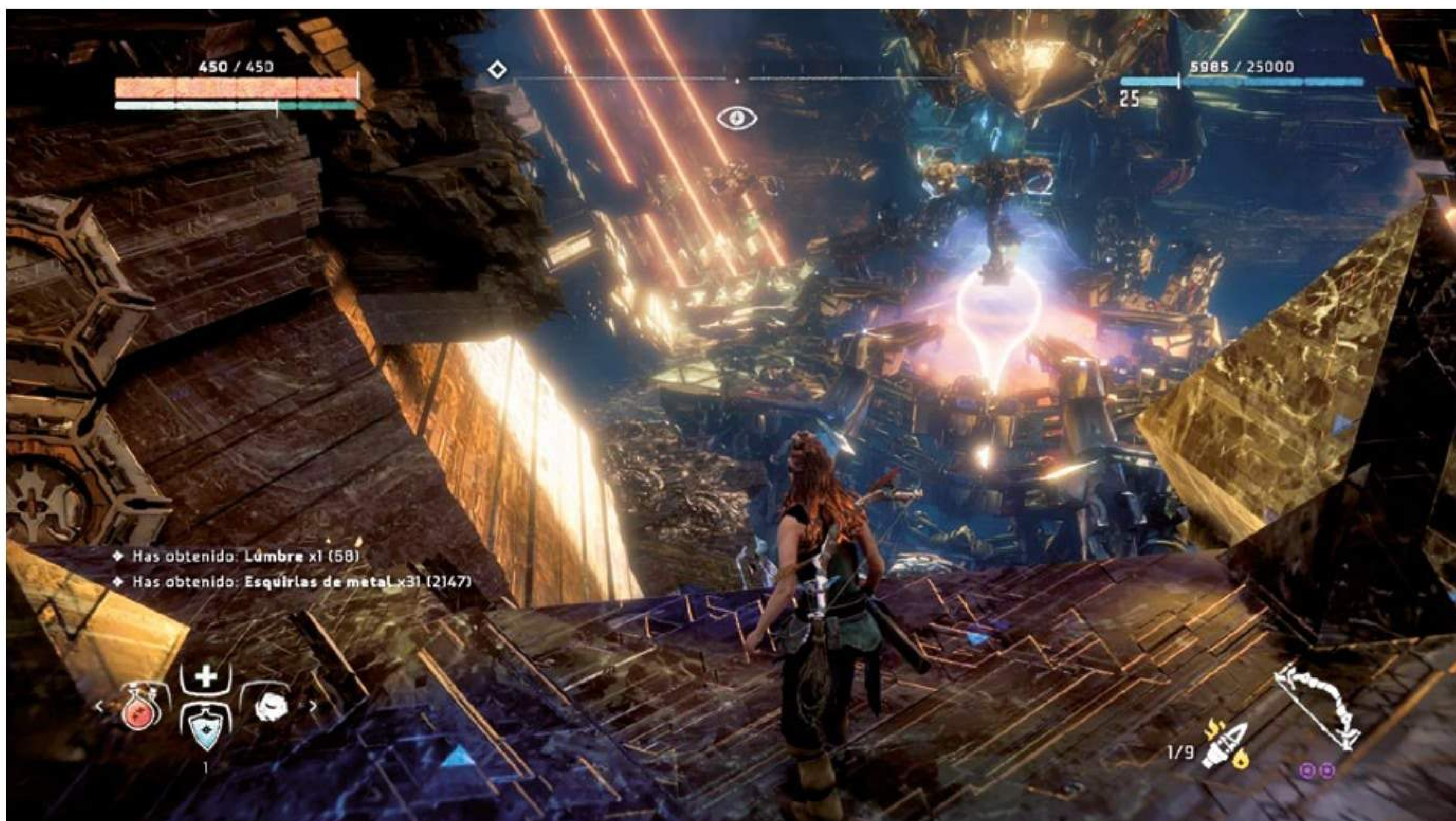


La lanza permite atacar cuerpo a cuerpo, con golpes flojos o fuertes, así como hacer remates y ejecuciones silenciosas. El manejo es lento y no se pueden encadenar grandes combos. Además, sirve para sabotear a las máquinas.



La aturdidora y el lanzacuerdas son útiles para poner trampas y que las máquinas se enganchen en ellas. Así, podemos acribillarlas a placer. Aparte, en ciertas secciones, podemos echar mano de armas de fuego pesadas.

Los Calderos son enclaves opcionales que ocultan importantes secretos y que dejan secuencias de acción y plataformeo muy inspiradas.



LO MEJOR

El universo y la historia, a caballo entre lo ancestral y lo tecnológico. Los combates, tan ágiles como estratégicos. Lo bello, enorme y consistente que es el mundo. El regusto a *Far Cry*.

LO PEOR

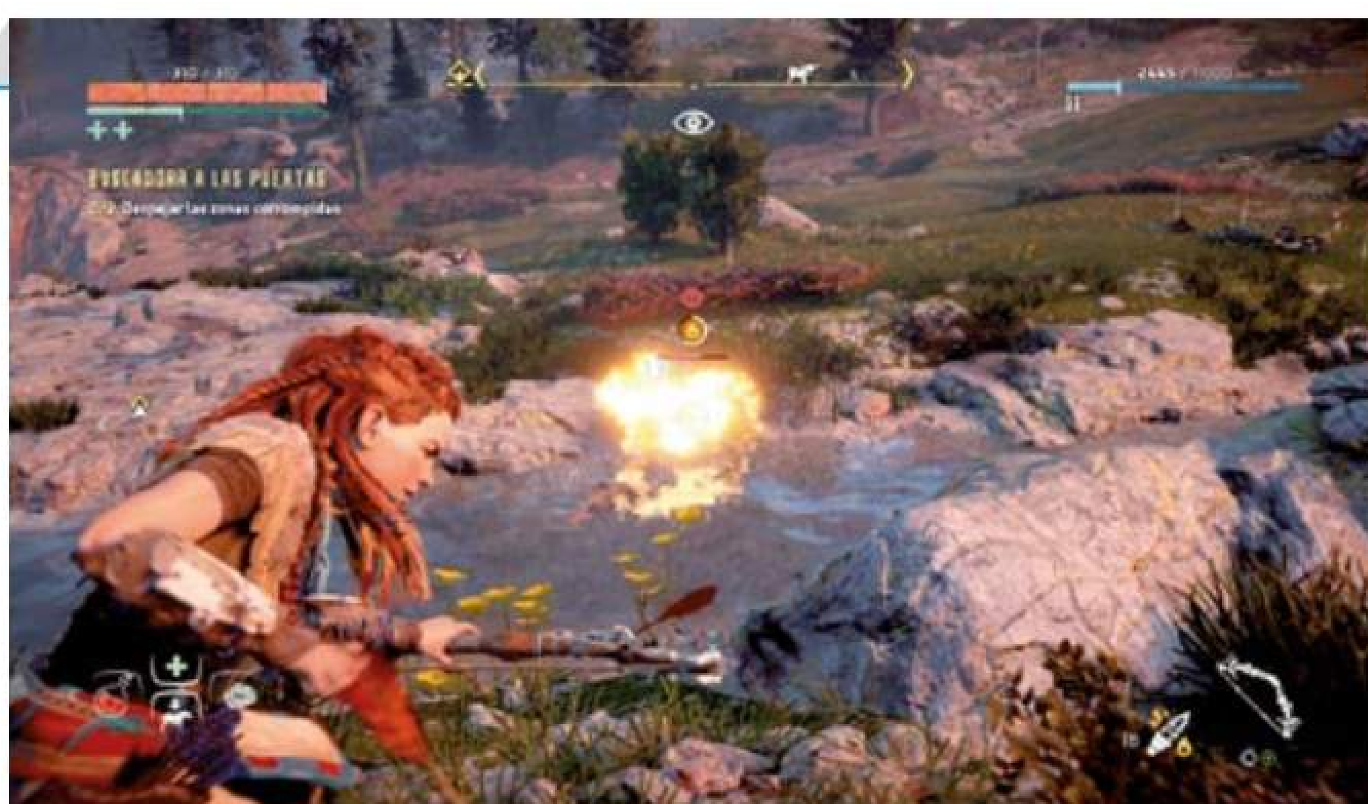
El plataformeo es muy automático y podría haber dado más de sí. Que las decisiones no tengan influencia en la historia. Algún detalle gráfico, como el popping o el recurso de la niebla.



Los campamentos de bandidos y las zonas de caza son dos de las actividades secundarias con las que entretenerse.



Muchos de los coleccionables tienen un altísimo interés narrativo. Gracias a ellos, podemos ahondar en lo que sucedió hace 355.000 años.



Las zonas corrompidas son áreas pobladas por máquinas infectadas. Para erradicar la podredumbre, hay que acabar con todas las que haya.



Cada máquina consta de múltiples componentes. Cada uno tiene unas debilidades y se pueden usar para crear cosas o para venderlos.

» súmmum bonum. Olvidaos del truco del almendruco del primer tráiler de *Killzone 2* y postraos a los pies de este horizonte sin límites. Exceptuando a *Uncharted 4*, cuyos escenarios relativamente lineales se prestaban más a la virguería visual, y quizás a *Forza Horizon 3*, resulta difícil recordar un juego de mundo abierto que saque bíceps de una forma tan notoria como éste. No fue tonto Hideo Kojima ni nada cuando decidió que *Death Stranding* usaría Decima, el motor del estudio holandés...

En los últimos años, nos hemos acostumbrado a que casi cualquier juego se acabe viendo peor que cuando se presentó (saludos a *Watch Dogs*, *The Division* o *The Witcher 3*), pero no es el caso del título que nos ocupa, que demuestra que la actual generación, la que tanto ha dado que hablar con sus resoluciones, sus frames por segundo y sus modelos revisados de consolas, puede dar mucho de sí... si la editora de marras le deja tiempo al estudio para exprimir el hardware. A la pregunta de si hace falta tener una PS4 Pro para disfrutar el festín visual de *Horizon*, la respuesta es que no, salvo que se sea un sibarita y se quiera jugar a 4K o con un poco más de detalle. Guerrilla ha hecho un gran trabajo de optimización y jugarlo en la versión estándar de la consola es toda una experiencia, con el

NO ESTABA CLARO SI LA DULCE VOZ DE MICHELLER JENNER LE PEGARÍA A ALOY, PERO EL RESULTADO ES IMPECABLE

GUERRILLA SACA PECHO Y PETRÓLEO

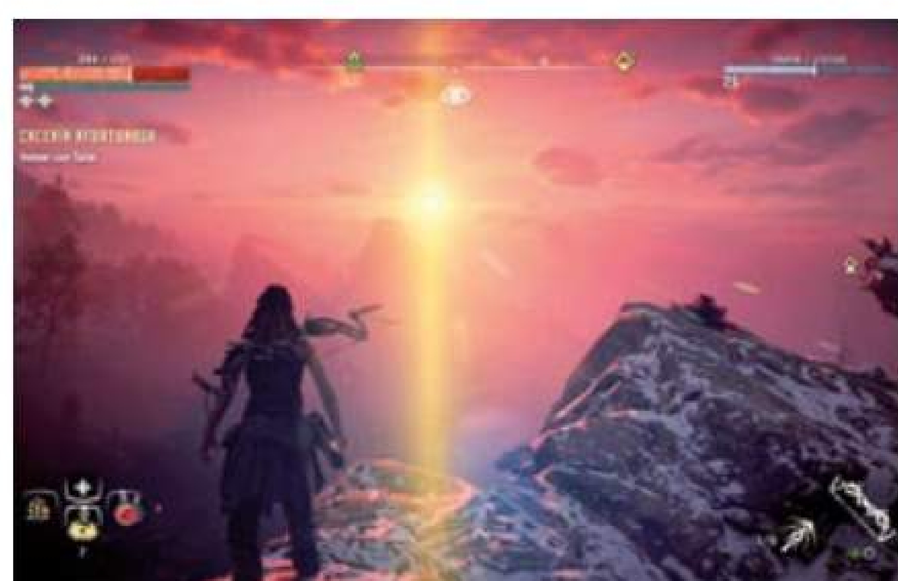
Hay pocos juegos que se vean mejor que Horizon, en general, y puede que ninguno, si de lo que hablamos es de títulos que se ambienten en mundos abiertos. Guerrilla Games ha destapado el tarro de las esencias de PS4 y nos hemos quedado de piedra.



El mapa tiene un tamaño demencial y recorrerlo de punta a punta es una caminata muy seria. Los paisajes son de una belleza inusitada (picos nevados, bosques, desiertos, cascadas, lagos), pero también hay pueblos y ruinas subterráneas.



La dirección artística logra mezclar elementos ancestrales con otros de ciencia ficción sin que nada chirríe. Mención especial merecen las máquinas, cuyos diseños son tan variados como imponentes y que se sienten una parte natural del ecosistema.



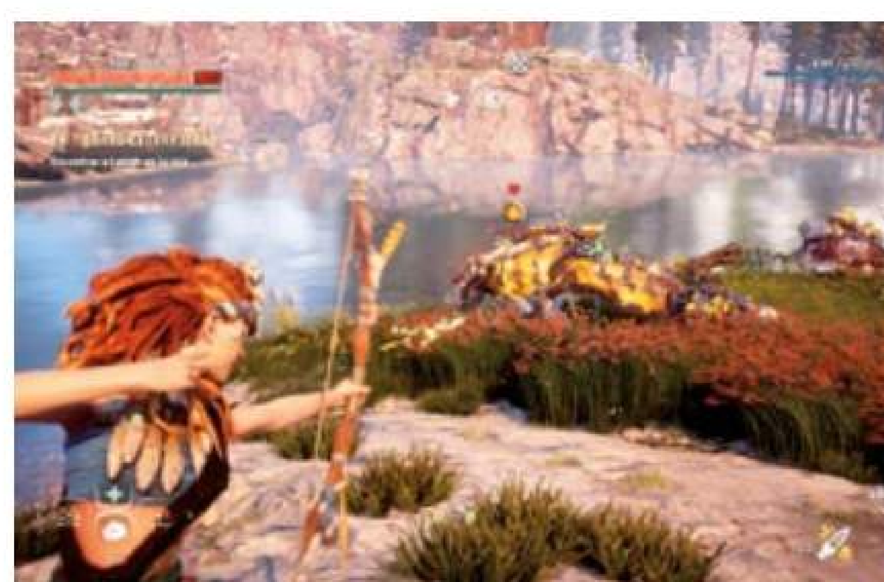
La iluminación es brillante. Hay un ciclo día-noche dinámico y es una delicia ver cómo el sol se va elevando hacia el cielo, cómo los rayos se filtran a través de los árboles o cómo avanzan las nubes. Además, las máquinas aportan su luz artificial.



Los entornos están vivos. No sólo es que haya fauna, sino que hasta la vegetación reacciona cuando Aloy camina agachada por una zona de hierba alta o arranca una planta. También hay efectos de lluvia o nieve que afectan enormemente a la visibilidad.



Los personajes son muy consistentes, incluso la mayoría de los secundarios, cuyos rostros están muy detallados. Las animaciones "in game" de Aloy son muy orgánicas, aunque, en los diálogos menores, se ven algunos gestos un tanto forzados.



La optimización es excelente. Nosotros hemos jugado con una PS4 normal y va a 30 fps bastante estables, sólo con ligeras caídas cuando hay muchas máquinas y explosiones en pantalla. Además, no hay grandes bugs, lo cual es noticia en un mundo abierto.

añadido de que no hemos sufrido casi ningún bug, salvo caer en un conducto mal diseñado del que no se podía salir.

Lo que más llama la atención es el gigantesco mundo abierto. Puede ser incluso excesivamente grande, pero su belleza paisajística causa impresión. Hasta la hierba se mece a nuestro paso. Mención especial merece el increíble sistema de iluminación, asociado a un ciclo día-noche que permite ver la evolución dinámica del sol o el avance de las nubes. Además, hay efectos de lluvia y las máquinas también aportan sus focos cromáticos, especialmente por la noche, lo que repercute en haces de luz que casi saltan de la pantalla. Hay un ligero popping y cierta niebla, pero no es algo que empañe el soberbio trabajo de escenarios, cuya dirección artística es inolvidable. El modo Foto promete dar muchísimo juego.

La anatomía de los personajes también es excelsa, incluso la de muchos



OPINIÓN

Guerrilla ha mirado a las bases de *Far Cry*, *Tomb Raider* o *Monster Hunter* y las ha hecho suyas con un universo que aúna lo ancestral y lo tecnológico, el pasado y el futuro, de forma soberbia. La personalidad que le faltaba a *Killzone* la tiene *Horizon*, cuyo Mundo Metálico bien vale tener una PS4, la madre que lo trajo a esta tierra.

95

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

secundarios que apenas aparecen un par de minutos. Más espectacular aún es el genial diseño de los veinticinco tipos de robots, que recuerda a *Monster Hunter*, sólo que con corazas mecánicas. Hay toros, ciervos, avestruces, cangrejos, águilas, cocodrilos... No sólo es que luzcan imponentes, sino que su anatomía se divide en múltiples componentes con incidencia jugable, como núcleos, barras refrigeradoras, conductos de calor o torretas. De nuevo, insistimos en la naturalidad con que se combinan la naturaleza y la tecnología.

Las tablas de Michelle Jenner

Como es habitual en las producciones de Sony, el juego está doblado al castellano. No estaba claro si la dulce voz de Michelle Jenner le pegaría del todo bien a Aloy, pero resulta que sí, y el resultado es impecable. El resto de personajes también cuentan con unas interpretaciones para quitarse el sombrero.

En cuanto a la banda sonora, posee temas sensacionales, sobre todo el principal, que se os quedará grabado a hierro y fuego. Aparte, se ha aprovechado el altavoz del Dual Shock 4 para que emita algunos sonidos del Foco.

A Guerrilla se le había hecho ya de noche con *Killzone*, pero *Horizon: Zero Dawn* es un amanecer que sitúa su sol a la altura de los mayores astros. Su futuro estaba escrito en el pasado. ■

VUESTRA OPINIÓN

WEB Eyk

“Soy jugador de PC, no tengo ninguna consola de esta generación y sí que voy a echar de menos este juegazo en PC. Éste y tantos otros juegazos exclusivos de consola.”

WEB Wicky_507

“¡¡¡HABEMUS JUEGAZO, SÍ SEÑOR!!! Me encanta todo lo que veo y leo, la mezcla de géneros, la historia, la dirección artística, la narrativa, los gráficos... TODO.”



■ Con *Nioh*, el Team Ninja ha tomado los fundamentos de *Dark Souls*, incluyendo unos combates muy completos.

Nioh

EL CAMINO DEL SAMURÁI ESTÁ PLAGADO DE MUERTE

VERSIÓN ANALIZADA PS4

GÉNERO Rol de acción

DESARROLLADOR Team Ninja

DISTRIBUIDOR Sony

JUGADORES 1-2

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Japonés / Inglés

FORMATO / PRECIO Físico: 64,95 € Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 18

Harakiris, duelos de katanas, shurikens, kunais... Todo, en la vida del samurái, está diseñado para la guerra y la muerte. Por eso, la fórmula de *Dark Souls* le tenía que sentar como un guante a esta ambientación nipona.

El desarrollo de *Nioh* no ha sido un camino de rosas. El proyecto ha pasado por varias manos, dejó de ser un musou a lo *Dinasty Warriors* y, finalmente, tras más de diez años de desarrollo, podemos decir que lo nuevo del Team Ninja guarda muchas similitudes con la obra magna de FromSoftware, *Dark Souls*. A simple vista, parecen casi el mismo juego: combates muy exigentes en los que la barra de cansancio es clave, altares que hacen las veces de hogueras para subir de nivel y que resucitan a los enemigos de la zona, experiencia que perdemos al morir y debemos intentar recuperar, estadísticas de armas y de nuestro personaje que pueden suponer la diferencia, esquives y bloqueos como defensas que nos llevan a la victoria, un sinfín de muertes esperándonos en cada rincón y un largo etcétera.

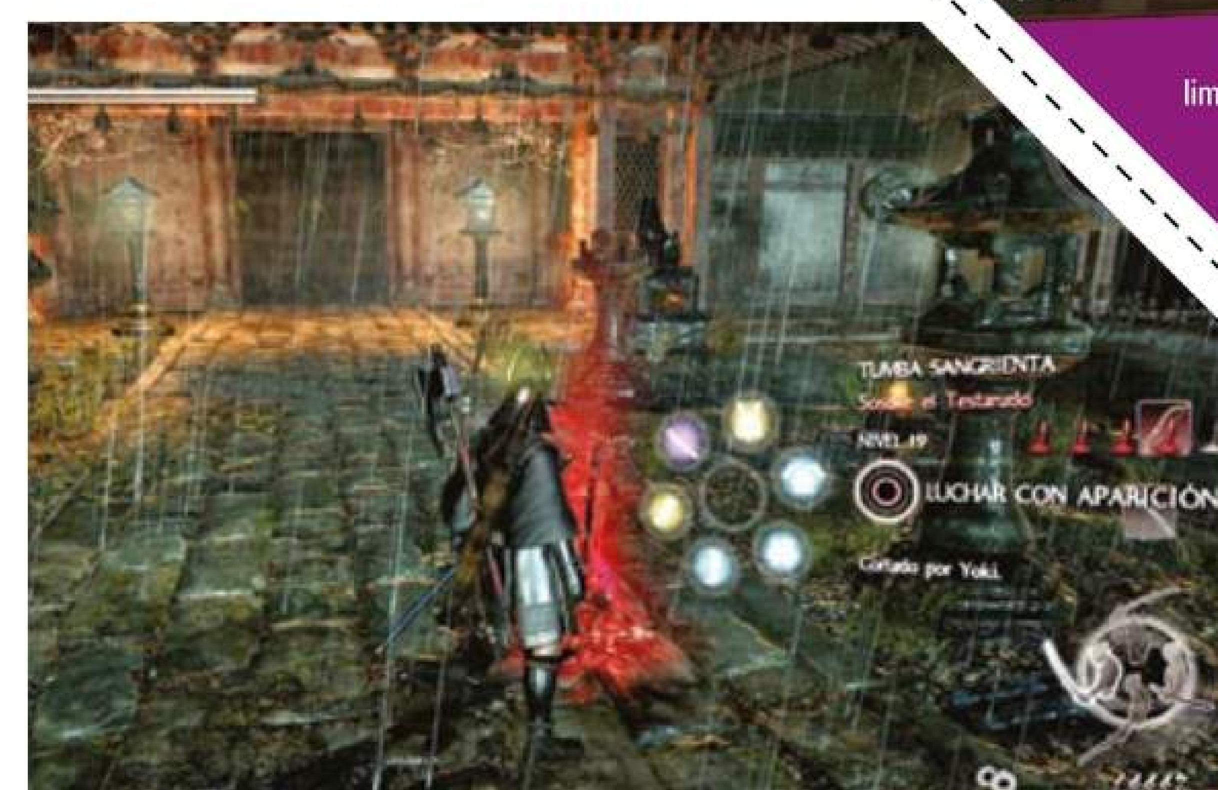
Clon con personalidad propia

La inspiración está clara, pero *Nioh* contiene suficientes elementos originales para que no estemos hablando de un simple clon. La ambientación y el argumento son la primera prueba. Nuestro héroe es William Adams, el primer samurái occidental de la historia, que viaja al país del sol naciente persiguiendo al antagonista del juego. No os queremos contar más, porque la historia tiene su miga, pero os aseguramos que las escenas de vídeo y los diálogos son mucho más frecuentes que en la obra de FromSoftware. La ambientación es absolutamente soberbia. Nuestro viaje nos lleva a distintas ciudades y aldeas del Japón de 1600, embarcado por aquel entonces en numerosas guerras entre los distintos clanes. Los escenarios, poblaciones, personajes, armas y vestimentas están recreados de un modo realista, pero un halo de fantasía recorre cada palmo del ambiente. Buena parte de la culpa

NIOH SIGUE LA FÓRMULA DE DARK SOULS, PERO AÑADIENDO ELEMENTOS Y MEJORÁNDOLA EN ALGUNOS ASPECTOS



Las batallas contra los jefes finales nos ofrecen momentos de tensión y aumentan las ganas de romper el mando.



Las apariciones, fantasmas de otros jugadores, nos ofrecen la posibilidad de encontrar equipamiento de calidad.

LO MEJOR

La dirección artística es soberbia, especialmente en el diseño de los demonios y los jefes finales. El sistema de combate, mezcla de *Ninja Gaiden* y *Dark Souls*, y el infinito "looteo" de armas y equipamiento. El modo cooperativo.

LO PEOR

Algunos enemigos tienen rutinas de ataque demasiado similares a las de *Dark Souls*. La banda sonora no tiene demasiada presencia. El cooperativo sólo nos permite jugar con un amigo que haya superado el nivel en el que estamos.





El diseño artístico, en especial el aspecto de los demonios, es otro de los puntos fuertes de *Nioh*.



Los grandes guerreros cuentan con un espíritu guardián que los protege, como esta liebre.

Por **Borja Abadíe** @BorjaAbadie

la tienen los yokai, demonios del folclore nipón, a los que debemos hacer frente durante toda la aventura. El sistema de "looteo" o recompensas de armas y equipamiento es otra de las grandes diferencias con su saga madre. Aquí, la influencia de *Diablo* es notable, con cientos y cientos de objetos de equipo que obtenemos al azar al acabar con los enemigos y un sistema de rareza por colores que nos ayuda a determinar qué objetos son mejores. El arsenal es realmente imponente, con espadas, katanas, katanas dobles, lanzas, hachas y kusarigamas como armas cuerpo a cuerpo. Los arcos, arcabuces y cañones de mano son la opción para los combates a distancia, pero hay mucho más, desde los artilugios ninja tipo shurikens o kunais hasta magias elementales o venenos. El abanico de armaduras también es sorprendentemente variado, y el diseño de todos es tan atractivo que siempre estamos deseando encontrar nuevo equipo y coleccionarlo. Incluso hay beneficios de todo tipo si nos equipamos con el set completo de una armadura.

Mejorando lo inmejorable

El sistema de combate es espectacular, con una variedad de golpes que supera con creces a las creaciones de FromSoftware. Es ahí donde más se nota la mano del Team Ninja, padre de la saga *Ninja Gaiden*. Disponemos de tres posturas (alta, media y baja) para utilizar cada arma, lo que cambia el tipo de golpes y el tiempo que tardamos en ejecutar cada uno de ellos. Además, desbloqueamos un buen número de golpes y técnicas para cada arma, por lo que el repertorio final es casi abrumador. Incluso hay magias especiales que nos otorgan cada uno de los muchos espíritus guardianes disponibles. Eso sí, aquí, no hablamos de un mundo abierto, sino de una aventura dividida en misiones, pero cada nivel tiene suficientes caminos secundarios y secretos como para considerarlo un pequeño mundo abierto. Técnicamente, no es puntero, pero sí muy fluido y sólido en todos sus aspectos. Además, la dirección artística está tan cuidada que lo compensa con creces.



OPINIÓN

El desarrollo ha sido tortuoso, pero Team Ninja ha conseguido crear una experiencia única. Sí, la fórmula de *Dark Souls* es la base del juego, pero la ambientación samurái es genial y han logrado mejorarla en algunos aspectos, como unos combates con muchas más opciones y tipos de ataques.

90

VUESTRA OPINIÓN

WEB Blood

"Lo acabo de comprar y es una joya. Que se parezca a un Dark Souls es algo muy bueno y es lo que lo hace grande a este juego. Es divertido y desafiante a la vez."

WEB Alundra89

"Hacía tiempo que no caía un juego de salida, pero creo que éste se viene a mi casita. Qué pintaza tiene. Hacía tiempo que un juego no me ilusionaba tanto."



■ *Sniper Elite 4* es la primera entrega que sólo llega a PS4, One y PC, con mapas más abiertos ambientados en Italia.

Sniper Elite 4

LOS MAPEADOS ABIERTOS NO SIEMPRE GANAN LA GUERRA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
Rebellion

DISTRIBUIDOR
BadLand Games

JUGADORES 1-12

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,95 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

La saga de francotiradores por excelencia amplía los horizontes de su mirilla para ofrecernos escenarios gigantescos en los que practicar el tiro al nazi con la ya clásica "kill cam" de la franquicia.

Esta nueva entrega de la saga traslada la acción hasta la campaña italiana de la Segunda Guerra Mundial. Nuestro héroe vuelve a ser Karl Fairburne, quien se deja ver por el país transalpino para acabar con la fabricación de un nuevo misil nazi, que podría decantar la balanza a favor de los alemanes en la guerra. Karl se dedicará a lo que mejor sabe hacer: sacar sus prismáticos, marcar a todos los enemigos de una zona, apuntar con su rifle de precisión, aguantar la respiración y desatar el festival de órganos saltando por los aires. Y es que la famosa "kill cam", una cámara lenta que nos muestra con rayos X los estragos de nuestro disparo sobre el cuerpo de nuestros enemigos, vuelve a ser uno de los grandes atractivos del juego. En esta ocasión, además, se estrenan las secuencias de este tipo también para los golpes cuerpo a cuerpo y los ataques sigilosos, lo que consigue que el espectáculo nunca decaiga.

Infiltrados en mapas enormes

La mayor novedad, sin embargo, la encontramos en el escenario de juego. Los entornos son mucho más grandes que en pasadas entregas. Se nos ofrece un enorme mapeado en el que nos podemos mover con total libertad para completar distintos objetivos secundarios dentro de un mismo nivel. Así, podríamos decir que, pese a seguir teniendo un desarrollo lineal dividido en misiones, cada nivel es un "pequeño" mundo abierto. Genial, ¿no? Pues no tanto. Y es que los videojuegos no son una ciencia exacta, y no siempre añadir más elementos a una suma nos ofrece un resultado mayor, o mejor en este caso. De hecho, un cambio de este calibre puede hacer que la ecuación se derrumbe como un castillo de nazis, digo de naipes. En un juego en el que la infiltración, el análisis de la mejor estrategia a seguir o la preparación de

LA SAGA AMPLÍA SUS HORIZONTES CON ESCENARIOS ABIERTOS QUE NO ACABAN DE MEJORAR LA EXPERIENCIA DE JUEGO

LO MEJOR

La "kill cam" que sigue el viaje de nuestra bala hasta impactar en el enemigo. El modo cooperativo. Lo gratificantes que son algunas de las ejecuciones. El doblaje al castellano y la música.

LO PEOR

Los escenarios de corte más abierto, que han hecho perder protagonismo a los elementos estratégicos de la saga. La pobre IA de los enemigos y la simplificación de la personalización.

Las "kill cam" nos muestran, con rayos X, los estragos que causan nuestros proyectiles. Y ahora, también, en el cuerpo a cuerpo...





El modo cooperativo es uno de los puntos fuertes. Nos permite completar la aventura con un amigo y superar oleadas en el modo supervivencia.



Planificar nuestras acciones marcando a los enemigos con nuestros prismáticos es una de las claves.

Por **Borja Abadíe** @BorjaAbadie



OPINIÓN

Acabar con decenas de nazis desde la mirilla de nuestro rifle sigue siendo divertido, pero la apuesta por los escenarios abiertos, pese a que parezca algo positivo, termina restando algunos de los elementos más estratégicos que hacían de *Sniper Elite* una saga única. Un paso atrás para la franquicia.

78

nuestra vía de escape son tan importantes, los escenarios abiertos le hacen un flaco favor al conjunto.

Estos enormes escenarios nos permiten escapar de nuestros enemigos simplemente corriendo, y ofrecen incontables ocasiones para escondernos, parapetarnos y, en definitiva, infiltrarnos con mucha más facilidad entre nuestros enemigos. Además, la mediocre IA de nuestros rivales tampoco ayuda. Incluso se ha facilitado el uso de armas secundarias (ametralladoras, lanzacohetes, pistolas...) que, ahora, son más precisas que nunca y nos permiten acabar los niveles sin disparar ni una bala de nuestro rifle de francotirador. Es una regla que se repite en muchos juegos de mundo abierto: cuanta más libertad para movernos, más fácil se vuelve todo. Además, estos gigantescos escenarios también hacen que preparar la zona desde la que vamos a disparar, colocando trampas, minas y otros cachivaches, carezca de sentido, pues podemos, simplemente, movernos a otra zona desde la que continuar con la matanza. Una pena, porque esos preparativos eran, en buena medida, los responsables de que fuese tan gratificante ejecutar un determinado plan en las pasadas entregas de la saga.

Pequeños cambios en el frente

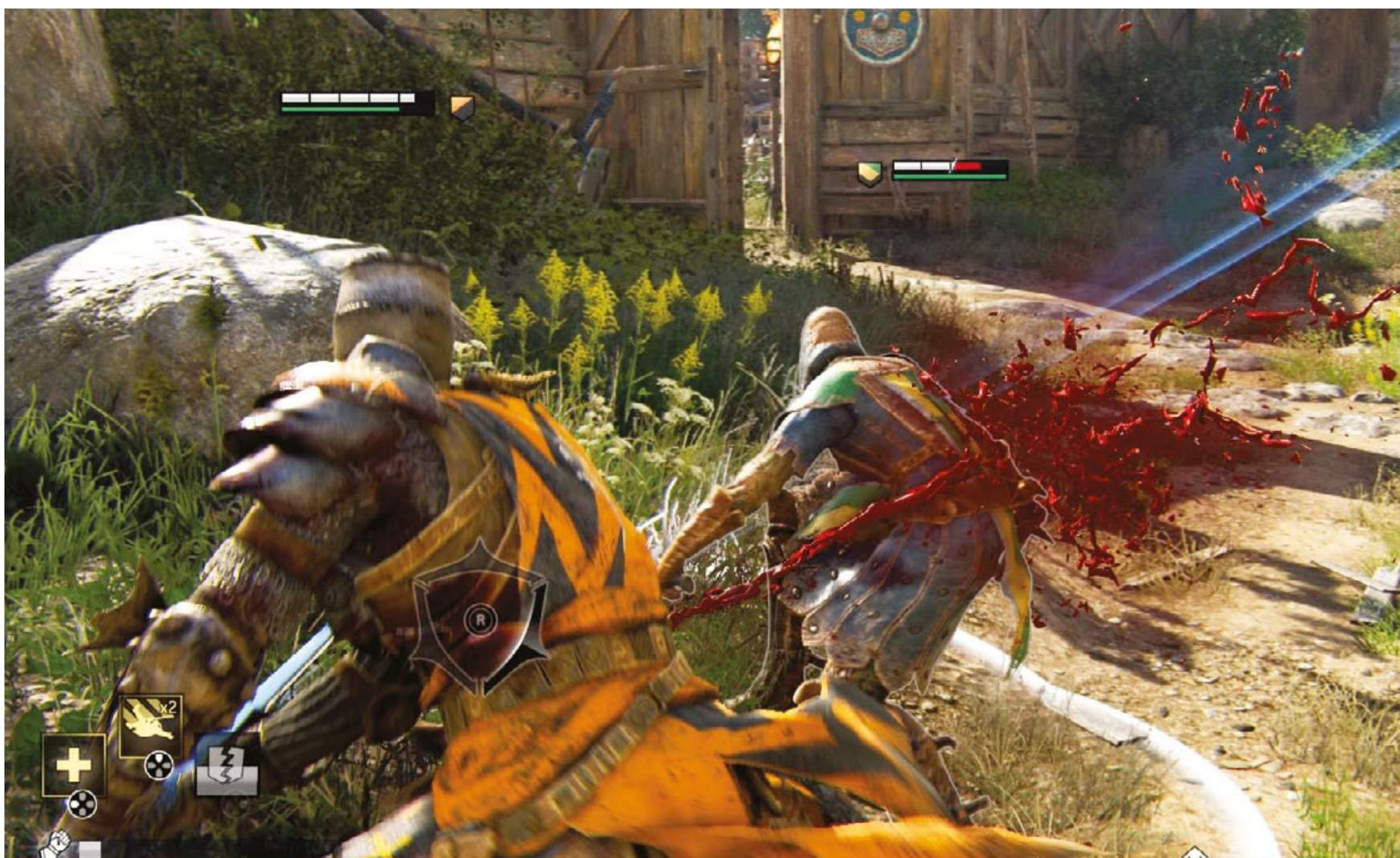
Hay otras novedades menores que tampoco ayudan demasiado, como la simplificación de las mejoras del protagonista y de la personalización del equipamiento, o el hecho de que cuatro de los once rifles disponibles en el juego formen parte de los DLC.

Técnicamente, disfrutamos de unos escenarios bastante vistosos, pero las animaciones siguen estando a un nivel mediocre, hay bajones de frame rate (casi inexistentes en PS4 Pro) y el acabado general no sorprende, aunque sí hay que destacar la enorme distancia de dibujado, indispensable para un juego de este tipo. Un buen doblaje al castellano y una banda sonora épica terminan de complementar una aventura de acción que, pese a sus defectos, sigue resultando bastante entretenida, en especial si la jugamos en modo cooperativo junto a un amigo.

VUESTRA OPINIÓN

WEB maverik
"Nunca jugué a esta saga, pero me llama mucho la atención el rollo este de francotirador y variar un poco de tanto tiro más a lo loco."

WEB coco360
"Es una de mis sagas preferidas. Para mí, el mejor es el 2, por desarrollarse en Alemania. Caerá seguro: no me canso de pegar tiros con la cámara de rayos X."



■ *For Honor* concentra gran parte de su encanto en su sistema de combate, original, profundo... y que engancha.

For Honor

QUÉ BUEN CABALLERO PARA TAN MAL SEÑOR

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción / Lucha

DESARROLLADOR
Ubisoft Montreal

DISTRIBUIDOR
Ubisoft

JUGADORES
1-8

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,99€
Digital: 69,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

A modo de segunda opinión, en las páginas de la revista, vais a encontrar un análisis distinto al publicado en nuestra web, hobbyconsolas.com, ya que hemos tenido sensaciones encontradas a la hora de enfrentarnos a *For Honor*. Y es que lo nuevo de Ubisoft es un juego que puedes amar, u odiar, según tu punto de partida. Su historia de fondo es algo bobalicona, y parte de una premisa: tras un cataclismo, samuráis, vikingos y caballeros quedan enfrentados en un conflicto que se prolonga durante varios siglos. La trama está presente en el modo individual y, a lo largo de tres capítulos y dieciocho niveles, nos permite manejar a todos los tipos de guerrero de cada facción. Es un modo que deja unas 6-8 horas de juego y que, en realidad, no deja de ser un gran tutorial para aprender a dominar los rudimentos del sistema de combate, la verdadera estrella del juego, aunque no por ello deja de haber situaciones que no se dan en el resto de modos (disparo con ballesta, montar a caballo, jefes finales...) o coleccionables, como vasijas que destruir o puntos de interés que expanden la historia. Más allá de su valor como "tutorial", lo cierto es que ni la IA de los enemigos ni la historia invitan a rejugarlo.

El arte de la guerra

Lo que es irrefutable, tanto en el modo individual como en el multijugador, es que es una propuesta distinta, y que gira en torno a una idea poco explotada: su sistema de combate. En esencia, *For Honor* es un juego de lucha en el cuerpo de un brawler. Es más *Street Fighter* que *Dynasty Warriors*, ya que su sistema de lucha se centra más en la habilidad y los reflejos que en aporrear botones (una barra de "estamina" nos limita). Su gracia reside en que, con el stick derecho, situamos el arma en tres posiciones (a ambos lados o arriba), bien para leer los ataques de nuestro enemigo y bloquearlos o lanzar los nuestros con R1 y R2 (ataques débiles y fuertes). Aparte de esto, hay esquivas, roturas de guardia, ataques imparables, combos, remates... Cuando creas que

FOR HONOR ATRAPA CON SU SISTEMA DE COMBATE, AUNQUE OTROS ASPECTOS LO ALEJAN DE SER UNA GRAN EXPERIENCIA



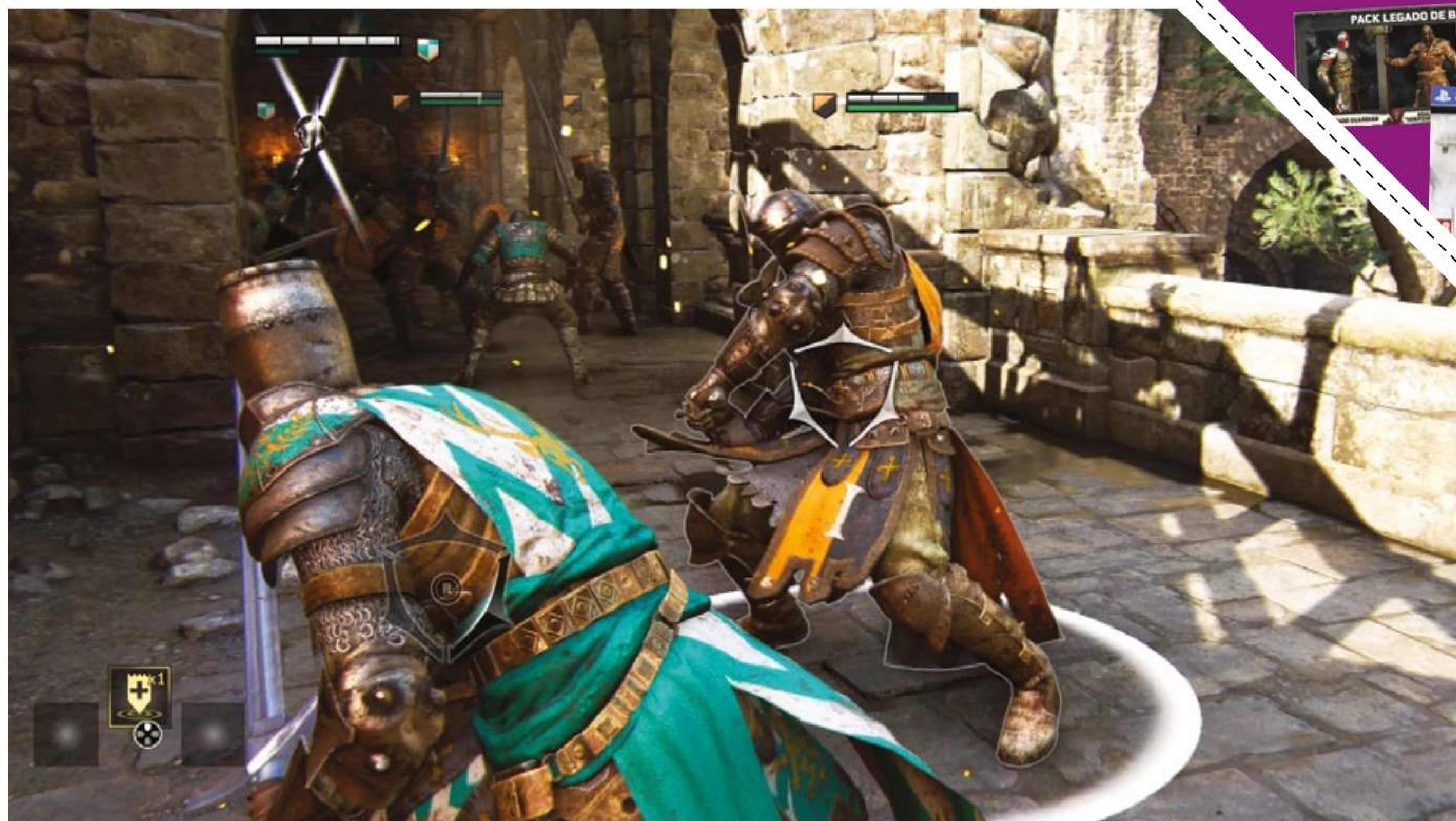
LO MEJOR

El sistema de combate, que requiere reflejos y habilidad (y no aporrear botones). El apartado artístico. Poder combatir contra bots. Los modos 1 vs y 2 vs 2. Doblaje muy profesional.

LO PEOR

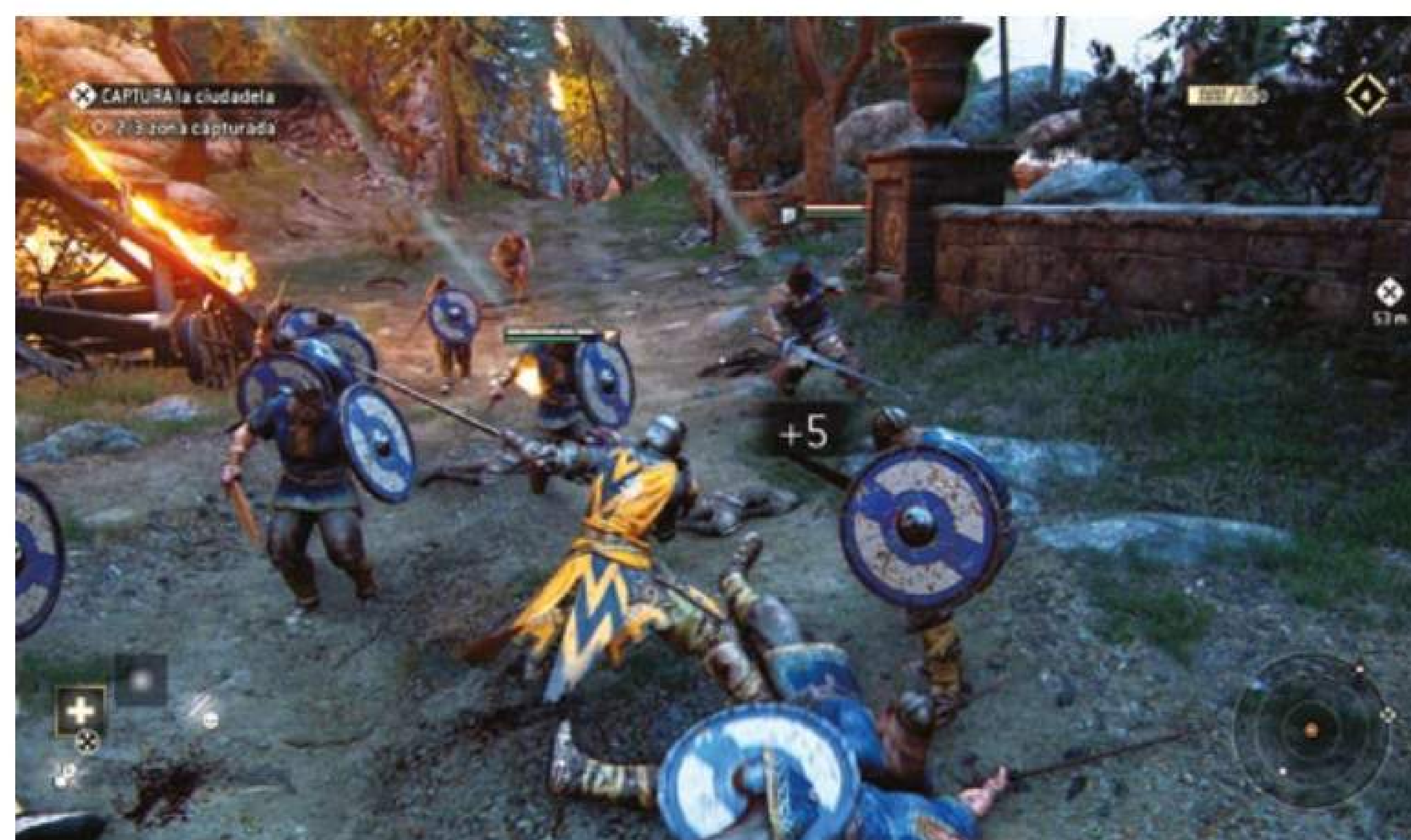
El "siempre online", aunque juegues la campaña o contra bots. Pocos modos de juego y descompensados. Micropagos. El sistema económico, lenta progresión... Sin servidores dedicados.

El diseño artístico (armaduras, modelos, entornos...) es uno de los puntos fuertes de *For Honor*.





El juego trae doce mapas, y en todos hay precipicios o peligros como el fuego, que podemos usar a nuestro favor para vencer rápidamente.



En la campaña, también nos las vemos con soldados "menores". En estos casos, *For Honor* deja la táctica para ser un *Dynasty Warriors* más.

ya lo tienes más o menos dominado, irás desbloqueando clases de personaje (cuatro en total) y encontrando nuevas capas de profundidad combatiendo contra otros humanos. Además, cada clase tiene habilidades específicas, por lo que, aunque en la práctica se manejan parecido, cada una tiene sus peculiaridades en fuerza, velocidad, técnicas... Es, sin duda, lo mejor del juego, ya que el resto tiene aspectos mejorables.

Oferta algo descompensada

For Honor tiene algunos problemas, y el primero es que es un juego que nos obliga a estar conectados online incluso en el modo individual (y ser de PS Plus o Live para el multi) o jugando en cualquier modo contra bots. Todo el DLC con modos y mapas será gratuito, pero no los seis nuevos personajes (y complementos) que formarán parte de un pase de temporada (39,99 €). ¿Más?



OPINIÓN

For Honor es capaz de lo peor y de lo mejor. Su sistema de combate divierte y es profundo, sobre todo contra otros "humanos". Pero la escasez de modos (algunos, además, no muy equilibrados), el "siempre online" hasta para jugar con bots o los micropagos lo alejan de ser la gran experiencia que esperaba.

78

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Los modos online están descompensados y, si bien las refriegas 1 vs 1 o 2 vs 2 divierten y son intensas, el modo 4 vs 4 está "roto", incluso cuando el juego otorga ventajas temporales al equipo en minoría. Y eso que aún ni hemos mencionado que la conexión es entre jugadores (no hay servidores dedicados), por lo que, si el anfitrión se va, hay segundos en los que la partida se resiente o que, incluso, a veces, entrar en una partida tarda más de la cuenta. ¿Más? El propio juego no penaliza a jugadores que se desconectan cuando van perdiendo. Incluso el sistema monetario, basado en "acero", está diseñado para progresar muy despacio (por cada combate, ganamos treinta piezas de media, aunque, con unos contratos especiales, podemos ganar más) o, en su defecto, que pasemos por caja con su ya amplio sistema de micropagos (podemos comprar lotes de acero, apariencias, activar por días un "estado de campeón" que nos reporta beneficios como ganar más XP...). Nada que desequilibre el juego, pero sí que favorece a los que pagan. Imaginamos que, con futuros parches y añadidos, se corregirán algunos defectos, pero, de momento, tal cual está, lo mejor sigue siendo el sistema de combate en sí. ¿Resistirá el paso de las semanas? Veremos.

VUESTRA OPINIÓN

WEB Skudero

"Los juegos enfocados al multijugador ni me los suelo mirar, y éste, además, no me parece nada del otro mundo. Dentro de un mes, nadie se acordará de este For Honor."

WEB HarryMason

"Seré cauteloso con For Honor. Aunque, como juego de lucha, podría ser muy adictivo, no lo descarto para cuanto esté de oferta."



En cada batalla, es posible eliminar a centenares de adversarios que nos atacan sin tregua. Espíritu de "Musou" puro y duro.

Berserk and the Band of the Hawk

UNA INTERESANTE ADAPTACIÓN DEL POPULAR MANGA

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Acción
DESARROLLADOR Omega Force
DISTRIBUIDOR Koch Media
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Inglés
IDIOMA VOCES Japonés
FORMATO / PRECIO Físico: 54,95 € Digital: 54,95 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 18

La obra cumbre de Kentaro Miura, "Berserk", vuelve a adaptarse a videojuego... esta vez por Omega Force, el estudio más prolífico de Koei Tecmo. Y, como la gran mayoría de las obras rubricadas por este equipo nipón, el resultado ha sido un juego de acción con el ADN de la serie de hack and slash *Musou*. De esta forma, acompañando a Guts y a otros personajes del manga, reviviremos la obra original a través de multitudinarias batallas contra todo tipo de enemigos, que siempre nos atacarán en abultados grupos (con la presencia de comandantes, que hacen las veces de "mid-bosses").

Combates frenéticos

La historia se centra en Guts, un tipo duro (y huérfano) que busca venganza desesperadamente... y no vamos a desvelar nada más para no estropear la trama a aquéllos de vosotros que no conozcáis la obra original. Su argumento es tremendamente fiel a la serie y aglutina tanto el arco argumental llamado "La Edad Dorada" como el denominado "El Halcón Milenario", abarcando, así, una importante parte del manga, aún inconcluso.

El modo de juego principal, que lleva por nombre "Story Mode", se compone de una buena cantidad de misiones en las que debemos ir cumpliendo una serie de objetivos principales para conseguir avanzar. La variedad de estas misiones no es que sea la cualidad principal del título, ya que casi siempre debemos realizar las mismas tareas: acabar con unos enemigos determinados, proteger un lugar concreto, facilitar una huida... Son objetivos que pueden parecer poco variados o frescos, pero que no están reñidos con la diversión que proporciona superar cada uno. Además, aunque la misión tiene un objetivo, podemos cumplir algunas tareas secundarias más, que nos darán "Behelits", con los que desbloqueamos piezas en unos paneles de imágenes. Por si fuera poco, algunas misiones están coronadas por un jefe final sacado del manga, más duro de vencer (hay que usar fintas para evitar sus golpes).

LAS BATALLAS MÁS BESTIAS Y GORE SE DAN CITA EN ESTE TÍTULO, QUE RECREA PARTE DE LA OBRA DE KENTARO MIURA

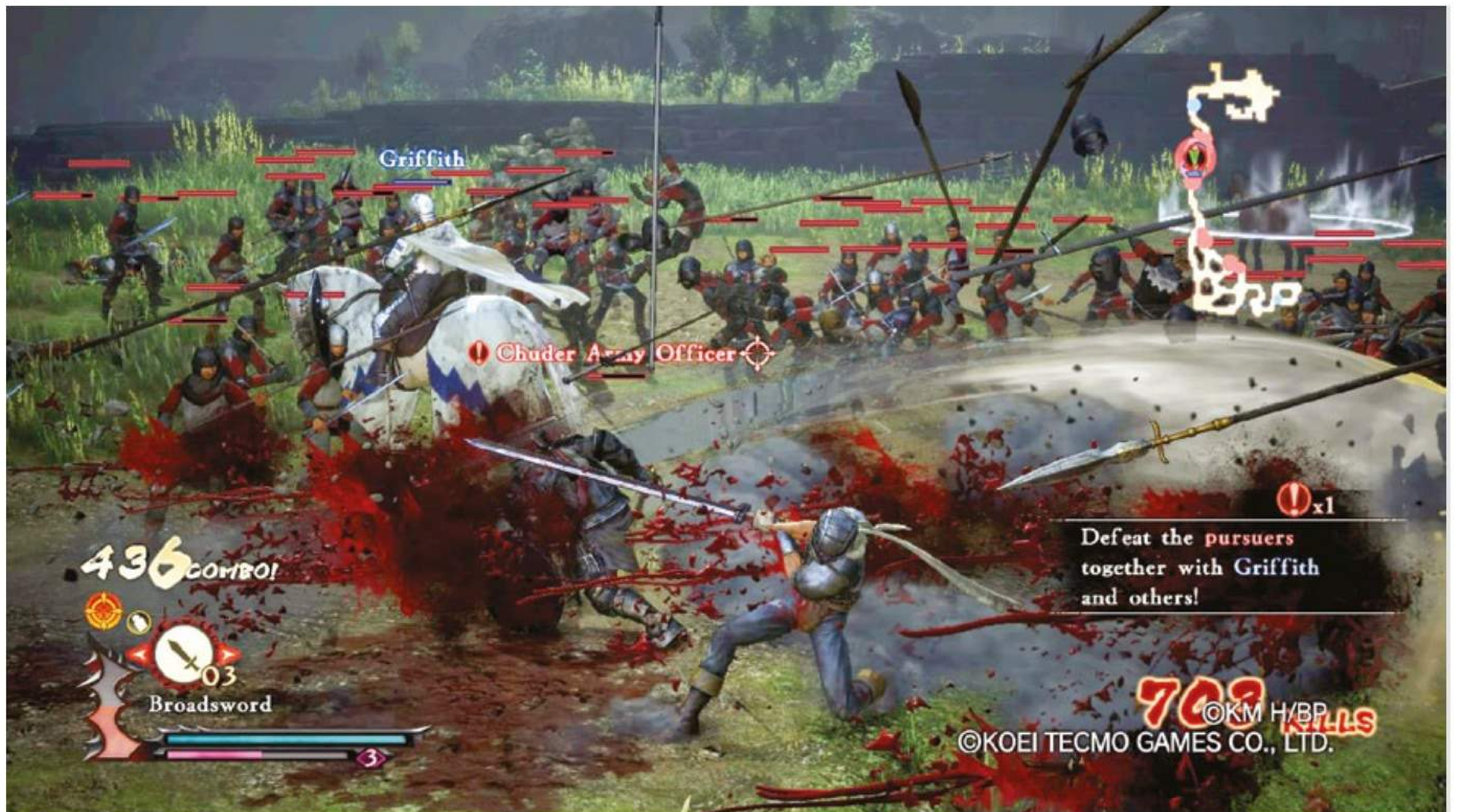
LO MEJOR

Se trata de una adaptación bastante llamativa y, sobre todo, fiel del manga del mismo nombre. Además, el sistema de combate está muy bien recreado y nos ofrece numerosas posibilidades.

LO PEOR

Al tratarse de un juego de acción hack and slash oriental puro, puede terminar resultando monótono. Y, además, hemos echado en falta la incorporación de un modo para dos jugadores.

El sistema de combate incluye desde fintas a "estados especiales" que nos vuelven más letales. Es bastante gore.





Algunas misiones son un duelo contra un jefe. Aquí no bastará con machacar los botones: las esquivas juegan un papel central.



Antes de cada batalla, podemos elegir los accesorios e ítems que llevaremos (suben nuestras estadísticas y nos dan ayudas).

Por **Sergio Martín** @replicante64

El sistema de combate es un digno heredero de lo visto en otras obras de Omega Force, como *Dynasty Warriors* o *Arslan*. Así, es posible efectuar golpes ligeros y otros más potentes para enlazar combos, que, por regla general, son sencillos de ejecutar y cuyo número de golpes va aumentando según ganamos experiencia y subimos de nivel. Los momentos más vistosos los presenciamos cuando hacemos uso de los ataques especiales, los "Death Blows", acciones capaces de acabar de un plumazo con la mayoría de los adversarios que nos rodean... y de forma salvaje. Es un fidedigno reflejo del manga, que no escatima en litros de hemoglobina (y miembros cercenados) a la hora de reproducir las escenas gore de cada duelo. Desde luego, no es un título para menores.

En comparación con otros juegos del estudio, la cantidad de personajes controlables es bastante reducida. Y es que a Guts sólo se le une una pequeña cantidad de conocidos por el manga, ocho, como Griffith, Zodd o Serpico. Eso sí, todos gozan de un amplio número de movimientos únicos, así como de sus propias armas y habilidades. Además, es posible personalizar ligeramente a todos ellos, además de poder elegir accesorios antes de cada combate para mejorar sus habilidades básicas, así como emplear armas secundarias y objetos de apoyo que vienen bien en la batalla.



OPINIÓN

Si eres fan de "Berserk", tienes la mitad del trabajo hecho: es un juego fiel al manganime, con el desarrollo propio de un musou (batallas machacabotones), pero haciendo hincapié en los personajes, la ambientación y el tono gore de la serie. A poco que te guste la obra original, te convencerá.

78

Más formas de pelear

Además del modo Historia, *Berserk* incluye dos modos para prolongar su vida. Uno es "Free Mode", similar al principal, pero que permite jugar con el personaje que queramos. Más gracia posee "Eclipse Mode", modalidad que nos invita a superar decenas de encargos de diferentes personajes mientras sobrevivimos a oleadas de rivales. Eso sí, no hay ni rastro de una opción para dos jugadores simultáneos, algo agradecido en este tipo de obras. Pero, aun así, lo que ofrece *Berserk* nos parece suficiente como para considerarlo un buen representante dentro de su género, sobre todo si amas la obra original. Puede que no capture su brutalidad por completo (ya viene censurado de Japón)... pero se acerca bastante.

VUESTRA OPINIÓN

WEB gnotthegnome

"Personalmente no me atraen los juegos del género Beat'em up como Dinasty Warriors, pero desde luego parece que por fin habrá un juego a la altura del manga."

WEB Bigbossmen

"Algo nuevo para PS Vita siempre es bienvenido!"

Uno de los plataformas más encantadores de la historia aterriza en 3DS con pequeños cambios respecto a Wii U, pero su corazón de lana no ha perdido ni una sola hebra.











Poochy and Yoshi's Woolly World

UNA CONVERSIÓN LANUDA CON MUCHO MÁS PERRO

VERSIÓN ANALIZADA
3DS

GÉNERO
Plataformas

DESARROLLADOR
Good-Feel

DISTRIBUIDOR
Nintendo

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
--

FORMATO / PRECIO
Físico: 34,95 €
Digital: 39,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Cuando se va a por lana, lo normal es salir trasquilado, pero no es el caso de Good-Feel. El estudio japonés firmó en Wii U, en 2015, uno de los plataformas más bellos e inspirados de la historia y, ahora, llega una adaptación para 3DS que poco tiene que envidiarle.

El apartado visual no es tan vistoso como en alta definición, y se han perdido el cooperativo y las fases de bonus "frutales", pero, por lo demás, estamos ante el mismo juego. De nuevo, Yoshi debe ir tras Kamek, que ha convertido a sus congéneres en madejas de lana, a lo largo de 48 fases que son una clase magistral de diseño. Cada una nos agasaja con un elemento textil que está puesto al servicio de la jugabilidad: nubes de algodón, esponjas, cintas de velcro, alfombras, cortinas... La dificultad es baja, pues, gracias a la habilidad de Yoshi para patalear en el aire, resulta difícil morir despeñado. Sin embargo, los más hábiles encontrarán un reto en los elementos coleccionables, que contribuyen a aumentar la duración estándar de ocho horas. En cada nivel, hay cinco madejas de lana que permiten desbloquear un nuevo Yoshi, así como cinco margaritas, de modo que, si cogemos las 40 de cada mundo, se desbloquean ocho fases adicionales.

El mejor amigo del dinosaurio

Hay varias novedades de peso, casi todas las cuales pivotan en torno al perro Poochy, del que se ha lanzado un amiibo. La primera son seis fases de "runner" en las que debemos calcular los saltos del can. La segunda es el Cine de Yoshi, una serie de 31 vídeos CG (desbloqueamos uno por día) que son adorables y que nos retan con preguntas. Asimismo, se ha añadido la opción de personalizar nuestros propios Yoshi, pintándolos o aplicándoles algunos de los 1.100 parches coleccionables que hay. Si no lo pudisteis disfrutar en Wii U, deberíais ir raudos a por su lana.

OPINIÓN

Ha perdido algunos elementos del original de Wii U, pero las mecánicas y el desarrollo son los mismos, y se han incluido novedades como el Poochy "runner", la personalización de Yoshi o los vídeos CG. Es un plataformas lanudo y sin par.

91

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

PLATAFORMAS Xbox One | PC



Halo Wars 2

TOMEMOS CARTAS EN EL ASUNTO

VERSIÓN ANALIZADA
Xbox One

GÉNERO
Estrategia

DESARROLLADOR
Creative Assembly

DISTRIBUIDOR
Microsoft

JUGADORES 1-6

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 64,99 €
Digital: 64,99 €

LANZAMIENTO
21 de febrero

CONTENIDO



El universo de *Halo* es tan amplio y variado que se adapta sin problemas al género de la estrategia, como vimos en *Halo Wars*, de 360 y PC. Ahora, de las cenizas de *Halo 5*, nace una nueva amenaza...

Los protagonistas son los miembros del Spirit of Fire, la misma nave que vimos en el primer juego y que ha despertado de un criosueño de veintiocho años... El Covenant ya no está, pero sí los Desterrados, un grupo de rebeldes de esa facción. Para derrotarlos, hemos de superar niveles donde destruir sus estructuras o defender las nuestras, a base de enfrentar nuestras tropas y desarrollar bases que generen nuevas unidades.

Es la hora de Blitz

Aunque el desarrollo de la campaña principal es bastante clásico dentro de la estrategia en tiempo real, la gran novedad está en el modo Blitz, en el que no tenemos que preocuparnos de crear o mejorar bases, sino que tenemos un mazo de cartas que nos sirve para desplegar infantería, naves, vehículos o ventajas en combate. El objetivo es conquistar zonas del territorio y mantenerlas. Al margen de esto, las posibilidades multijugador se amplían con Deathmatch individual o por equipos, enfrentamiento de fortalezas o bien objetivos por equipos. Para dominarlos, hay que asimilar bien las fortalezas de las numerosas unidades (hellbringers, warthogs, scorpions y, cómo no, spartans, por ejemplo) y gestionar la energía y los suministros que obtenemos, para lanzar poderes (ataques de misiles, torretas, sanación) en plena batalla. No es una estrategia tan profunda como en clásicos de PC, pero sabrá sacar vuestro lado "legendario". ■

OPINIÓN

Dista mucho de revolucionar, pero transmite bien la épica de la saga (es llamativo en lo visual y sonoro, para ser un RTS) y propone un control bastante práctico para One. Es Play Anywhere, así que podéis jugarlo en ambas plataformas.

83

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



How to Survive 2

ESTA NOCHE, ARRASAMOS EL MISISIPI

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
Eko Software

DISTRIBUIDOR
505 Games

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 14,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Tras nuestro paso en Los Riscos en el primer *How to Survive* (de 2013), el misterioso líder Kovac nos reclama ahora en el delta del Misisipi, en Lousiana, donde tendremos que limpiar calles, bosques y pantanos de zombis. ¿Preparado?

How to Survive 2 se erige sobre unos cimientos idénticos a los del juego original: debemos aniquilar a miles de zombis (con mecánicas propias de un juego de acción), sobrevivir (atendiendo a necesidades como la sed y el hambre) o construir un campamento seguro que nos permita, por ejemplo, disponer de edificios con fines específicos, sin olvidar la creación de armas y protecciones cada vez mejores con los materiales que vayamos rapiñando del entorno. Y todo, bajo una historia muy ligera, que nos va presentando nuevos personajes que, a su vez, nos van encargando misiones con tareas principales y secundarias.

Las novedades

La clave aquí es que se han introducido muchos más tipos de enemigos, animales incluidos, que irán creciendo tanto en tamaño como en número, dureza y dificultad. Por suerte, contamos con más opciones para personalizar a nuestro guerrero (podemos equipar máscaras, rodilleras...). Jugando en cooperativo, aparte de disminuir el número de objetos de ayuda, la experiencia resulta mucho más divertida, ya que nos obliga a coordinarnos con otros jugadores y la sensación de hambruna y sed gana presencia. Eso sí, nada impide que sus escenarios aleatorios y con ciclo día-noche sean repetitivos, o que la música brille por su ausencia. Divertido, si juegas con amigos... ■

OPINIÓN

No inventa nada, remite en exceso al original y no cuenta con un apartado audiovisual impactante, además de resultar repetitivo... Pero no importa cuando te lías la manta a la cabeza en compañía de tres amigos, que es donde brilla.

67

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

■ En *Dragon Ball Fusions*, los combates son por turnos. Existe un código de color para saber quién daña más a quién...









■ El juego apuesta por un "look" Chibi (o rechoncho y cabezón) que les sienta bastante bien a todos los personajes clásicos de la obra de Akira Toriyama.

Dragon Ball Fusions

FUSIONA BIEN Y NO MIRES CON QUIÉN (KRILIN INCLUIDO)

- **VERSIÓN ANALIZADA** 3DS
- **GÉNERO** Rol
- **DESARROLLADOR** Ganbarion
- **DISTRIBUIDOR** Bandai Namco
- **JUGADORES** 1-2
- **IDIOMA TEXTOS** Castellano
- **IDIOMA VOCES** Japonés
- **FORMATO / PRECIO** Físico: 39,95€ Digital: 39,95€
- **LANZAMIENTO** Ya disponible
- **CONTENIDO** 12

Ambientado en una historia original, que arranca con Shenron organizando un nuevo torneo de artes marciales en una dimensión paralela, este nuevo juego de Dragon Ball apuesta, claramente, por dos ideas: explotar las fusiones y ofrecer una experiencia rolera.

Comenzamos creando a nuestro personaje (elegimos raza, aspecto...) y exploramos un onírico mundo en el que se dan cita todas las etapas de la obra de Toriyama, desde Goku niño hasta DB Super. En este mundo, compuesto por islas que podemos recorrer volando, nos encontraremos con personajes de la serie (con los que hablamos y luchamos), tiendas y tareas secundarias. ¿Nuestro objetivo? Ir reclutando luchadores para tener siempre un equipo de cinco personajes con el que acumular energía de un determinado color para ir accediendo a nuevas áreas y rivales.

Combates con toques tácticos

Los mencionados combates enfrentan a dos equipos de hasta cinco luchadores y, en cada turno, con cada luchador, podemos elegir entre ataques físicos, de Ki, técnicas especiales o, incluso, fusiones de hasta cinco personajes (las más poderosas y breves del juego), si se dan las condiciones adecuadas. Se tiene en cuenta nuestra posición, hacia dónde atacamos y la proximidad de los aliados y los enemigos, por lo que debemos pensar antes de actuar. El problema es que tanto los combates como la mecánica general (acumular energía de un color para avanzar) resultan repetitivos, pasado el rato inicial. Pero, si eres fan de DB, seguro que disfrutarás probando la infinidad de fusiones EX (entre dos personajes, y sin límite de duración) que ofrece. El resto, curiosidades como combates para dos jugadores o uso de la cámara de 3DS para fusionar fotos, no dejan de ser eso, curiosidades. ■



OPINIÓN

Un juego que paladearán más los ultrafans de Dragon Ball, ya que, como RPG, peca de ser algo repetitivo y monótono. El estilo artístico le sienta bien, y luce genial en pantalla, aunque hasta las animaciones acaban resultando repetitivas...

78

■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Hitman

La primera temporada completa

REVIVE UN AÑO... "DE MUERTE"

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Acción

DESARROLLADOR
IO Interactive

DISTRIBUIDOR
Square Enix

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 59,99 €
Digital: 59,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Hace un año, *Hitman* debutó en PS4-One alterando un poco su esencia, al lanzarse en formato episódico. Ahora, la "primera temporada" se recopila en disco (también en digital) para ofrecer la experiencia completa junto a algunos extras...
Y las sensaciones no podían ser mejores, ya que corrige uno de los grandes defectos del lanzamiento original: la falta de contenido. Ahora, disponemos de todos los escenarios (París, Sapienza, Marrakech, Tailandia, Colorado y Japón), y cada uno es como un pequeño mundo abierto donde el análisis del entorno, la exploración y la libertad nos permitirán dar caza a los objetivos como nos plazca. Y no sólo eso: también contamos con los contratos de intensificación (las misiones con más dificultad y requisitos adicionales), todos los objetivos escurridizos —que sólo están disponibles durante un tiempo limitado— o los seis de Sarajevo, otros seis blancos adicionales por mapa, sin olvidar las creaciones de la comunidad, a las que podemos añadir las nuestras.

Asesino... ¿lento y repetitivo?

También se ha añadido un nuevo modo de dificultad, Profesional, que complica aún más las cosas. Por desgracia, no se han corregido los tiempos de carga, que, junto a un desarrollo algo pausado (que invita a tener paciencia) o el doblaje en inglés, puede socavar el interés de los que busquen acción pura y dura. No obstante, si conoces la serie, eres paciente y valoras la libertad que ofrece para acometer cada misión, aquí te espera una divertida propuesta, aunque no todos los mapas sean igual de brillantes...

OPINIÓN

La primera temporada subsana el error del lanzamiento inicial (poco contenido), con una propuesta más densa en mapas, modos y opciones, que dejan un resultado final más satisfactorio, aunque puede resultar algo repetitivo.

84

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



A Pixel Story

UN INTRAHOMENAJE AL VIDEOJUEGO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Plataformas / Puzles

DESARROLLADOR
Lamplight

DISTRIBUIDOR
Rising Star

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
–

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 10,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO



Premiado con un Bafta en 2012, y editado finalmente en PC en 2015, llega ahora a consolas uno de los juegos indies del año, un homenaje al origen del videojuego que combina, a partes iguales y con suma maestría, plataformas y puzles.

El punto de partida es sencillo: somos un píxel de *Pong*, que, un día, despierta fuera del juego con la misión de restaurar un error del sistema. Es un viaje 2D y con scroll lateral que remite a todos los clichés posibles del género plataformero, desde recoger monedas a saltar entre plataformas. Todo, con un control simple, pero que responde bien, hasta que entra en escena una gorra roja. Este ítem es central en la parte puzle del juego, ya que nos permite teletransportarnos al lugar donde la hayamos depositado. Os podéis imaginar los rompecabezas...

Recorriendo el pasado

Uno de los grandes aciertos del juego es que su pixelado look va evolucionando de unos niveles a otros, hasta recorrer cinco eras o épocas distintas del videojuego en su faceta "pixel art". No damos más pistas a este respecto, ya que es uno de sus puntos fuertes, pero hay guiños a Mario, a Sonic, a lugares comunes en el género... También se agradece su esfuerzo por ofrecer ideas frescas, en forma de "Quests" o misiones adicionales que podemos cumplir mientras recorremos los niveles y que, en cierta medida, rompen la linealidad del género.

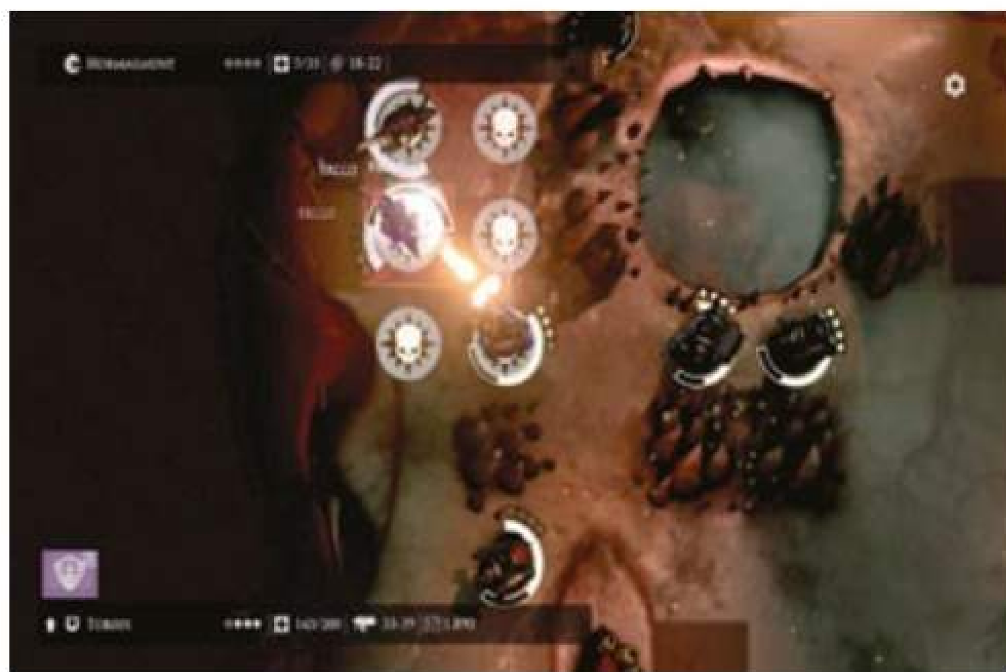
El toque final lo pone la pegadiza música chiptunera, que casa con la acción como anillo al dedo. Un anillo que, como los de Sonic, nos recuerda los grandiosos tiempos que hemos vivido junto al género.

OPINIÓN

A Pixel Story es un inteligente plataformas, que peca de no llegar traducido, durar unas siete horas y, en ocasiones, contar con excesivo texto de diálogo entre personajes. Salvo esto, sus guiños y su diseño de niveles y puzles son una delicia.

82

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

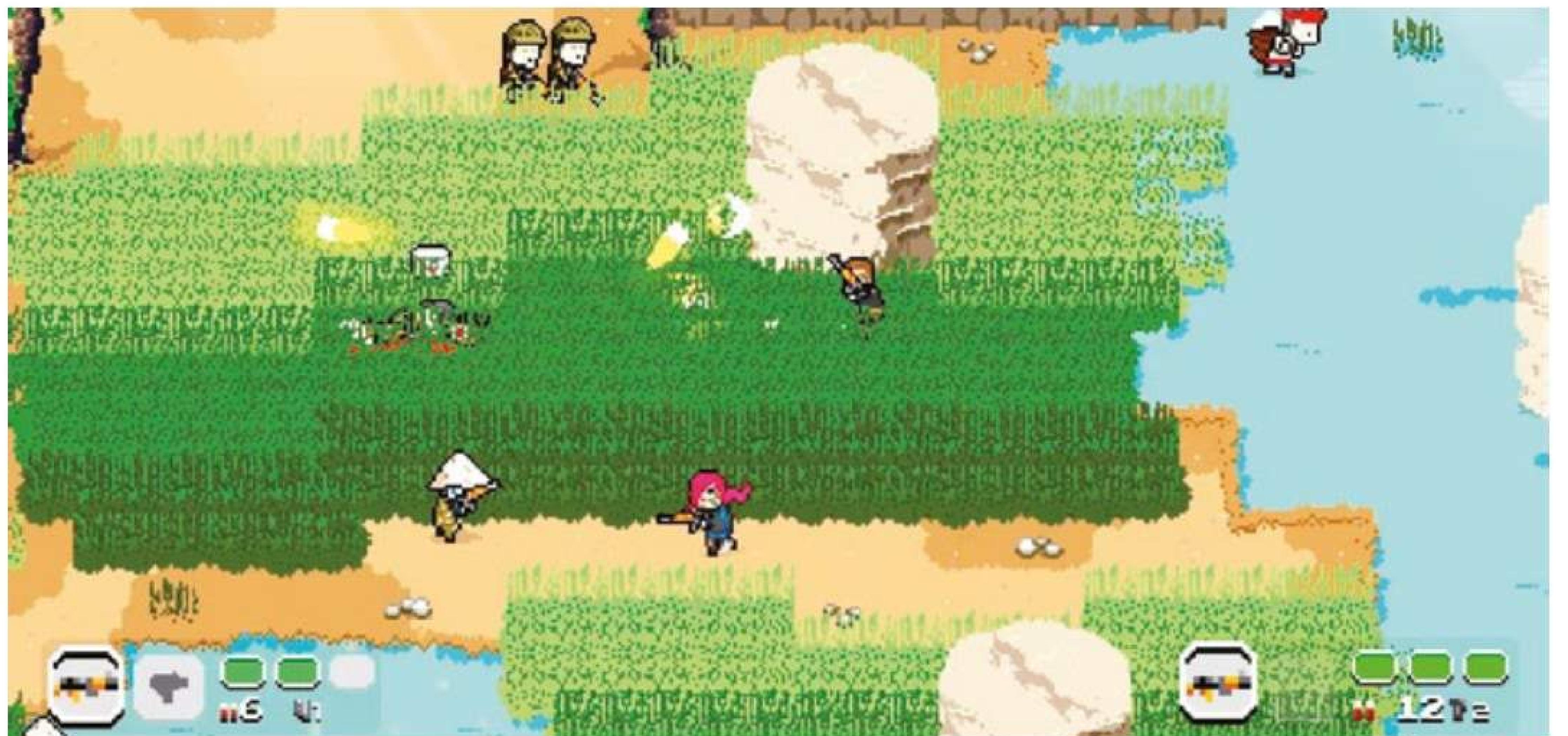


Warhammer 40k Deathwatch

PLATAFORMAS PS4 / PC **GÉNERO** Estrategia **DISTRIBUIDOR** Avance Discos **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 59 € 16

El universo de Warhammer 40.000 sirve de base a un juego de estrategia por turnos, con más de 40 misiones contra los Tyranids y 50 unidades distintas controlables. Es un título asequible que, desde los primeros compases, muestra todas sus cartas en cuanto a opciones tácticas, progresión de personajes y desbloqueo de armas y habilidades, con una aproximación ligera para los no expertos. Eso sí, gráficamente, es simple, y con defectos como texturas parpadeantes. Pero, a poco que te atraiga el género, lo disfrutarás.

NOTA: 70



8 Days

PLATAFORMAS PS4 / Xbox One / PC **GÉNERO** Acción **DISTRIBUIDOR** BadLand Games **JUGADORES** 1-2 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 9,99 € 16

Hace unos meses, analizamos, en su versión PC, este difícil arcade de disparos "twin stick" de Santa Clara Games. El juego llega ahora a PS4 y One conservando todas sus características: su estética de píxel "gordo", su modo local para dos jugadores, su calculada dificultad, sus jefes finales, sus referencias a otros muchos iconos (desde "Akira" a *Metal Gear*) o su chiptunera música. Es un título que, aunque sólo cuenta con cinco niveles, puede dejarte bastantes horas de diversión, dada su alta dificultad (la munición está algo justa, hay NPC haciendo bulto entre los enemigos...), que te obligará a repetir algunos segmentos hasta la extenuación. Es una dificultad que remite a clásicos como *Hotline Miami*, pero que se hace más llevadera en compañía de un segundo jugador.

NOTA: 70



Fate / Extella The Umbral Star

PLATAFORMAS PS4 / PS Vita **GÉNERO** Acción **DISTRIBUIDOR** BadLand Games **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Inglés **PRECIO** 54,95 € 12

La serie *Fate* abandona su campo habitual, las "visual novels", para abrazar un desarrollo propio de los hack'n slash al estilo musou. Y lo cierto es que, aunque captura bien la esencia de la serie (están en el ajo sus creadores originales, el guionista Nasu Kinoko o la diseñadora Aruko Wada), el juego se torna repetitivo bastante pronto, ya no sólo por sus mecánicas y sus multitudinarios personajes, sino también por la falta de elementos, como misiones secundarias. Pero, si amas la licencia, te gustará.

NOTA: 69



Diluvion

PLATAFORMAS PC **GÉNERO** Aventura de acción **DISTRIBUIDOR** Gambitius Digital **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Inglés **PRECIO** 24,99 € 12

El afán guerrero y la avaricia de la humanidad hacen que los dioses nos envíen un nuevo diluvio universal, que termina con la humanidad viviendo bajo el agua, atrapada por una capa de hielo. Pero la esperanza está ahí: un tesoro, dejado por una diosa que vela por el hombre, nos aguarda en las profundidades marinas. Explorar estos entornos 3D (con combates contra otras embarcaciones), así como gestionar una base, con un estilo artístico en 2D, es lo que ofrece *Diluvion*. Pero un apartado técnico bastante modesto, algunos problemas de control en los combates y una gestión muy simple lastran el juego.

NOTA: 67



Digimon World Next Order

PLATAFORMAS PS4 **GÉNERO** Rol **DISTRIBUIDOR** Bandai Namco **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 59,95 € 7

La serie Digimon vuelve para su 20º aniversario con una entrega con novedades, como la posibilidad de llevar dos digimon, presentar un total de 230 criaturas que capturar y entrenar o unos entornos más amplios que nunca. La decisión de lanzarlo también en Vita (sólo disponible en Japón) ha lastrado su apartado técnico en PS4, que resulta poco vistoso y tiene importantes limitaciones. Del mismo modo, su vena de RPG resulta algo repetitiva, y un poco dura para los que no conozcan la serie de antemano.

NOTA: 69



REJUGADO

LEGO Dimensions

NUEVOS PACKS PARA NIÑOS, "MEDIANOS"... Y MAYORES

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | Wii U

ANALIZADO EN Hobby Consolas 303

NOTA 82

En septiembre de 2016, *LEGO Dimensions* inició el llamado "Año 2", dando el pistoletazo de salida a más de una decena de nuevas licencias que, progresivamente, se han ido añadiendo al juego.

Tras incorporar jugosas licencias como "Cazafantasmas", "Criaturas fantásticas y dónde encontrarlas", "El Equipo A", "E.T." o *Sonic*, por mencionar algunas, el Año 2 sigue creciendo a lo largo y a lo ancho, con una tercera oleada que añade un nuevo Story Pack —en esta ocasión, para contarnos la historia de "Batman: La LEGO Película" a lo largo de seis niveles—, así como dos Fun Packs que nos dan acceso a los mundos de aventura de la mencionada película (por si no compramos el Story Pack) y, he aquí el plato fuerte para los nostálgicos, "El Coche Fantástico". Con gran acierto, se recrean, en clave de humor, los clichés y los momentos clave del universo de Michael Knight, incluyendo el camión de Bonny (donde se mejoraba el coche en la serie de televisión) o los saltos a cámara lenta mientras atravesamos vallas publicitarias. Todo, por supuesto, mientras suena de fondo la mítica tonadilla de la serie (o alguno de los numerosos remixes incluidos).

BATMAN: LA LEGO PELÍCULA ES LA PROTAGONISTA DE ESTA NUEVA OLEADA, CON DOS PACKS DISTINTOS

Calidad garantizada

Es sólo un ejemplo, pero se repite a lo largo y ancho de los tres packs. El mimo con que se cuida cada licencia es digno de elogio (nos jugaríamos una mano a que la voz de Michael Knight es la misma que en la serie), incluidos los efectos de sonido: no falta ni el característico sonido del coche. Y está cuidado no sólo en los aspectos jugables: el diseño y el detalle de las figuras y las construcciones son también sobresalientes, y logra mantener un equilibrio entre la fidelidad al original y una arrolladora simpatía.

Eso sí, inexplicablemente, algunos detalles (los menos) no están igual de cuidados. Por ejemplo, el Story Pack de "Batman: La LEGO Película" no cuenta con todos los actores de doblaje que escuchamos en el cine (sí está, por ejemplo, Claudio Serrano, la voz de Batman, pero no la del Joker). Es algo inexplicable, ya que Warner Bros es la productora tanto del filme como del juego. ■

¿MERECE LA PENA VOLVER A JUGARLO? **SÍ**

A poco que seas fan de la película LEGO de Batman, o que en su día disfrutaras con "El Coche Fantástico", te lo vas a pasar como un enano con los nuevos packs. Recrean las licencias con mucho cariño, los mundos abiertos están repletos de cosas para hacer y, sobre todo, dejan diversión para "todos".



STORY PACK – BATMAN: LA LEGO PELÍCULA









Story Pack The LEGO Batman Movie 44,95 €

Revive la película a lo largo de seis niveles que recrean sus momentos estelares, como su intensa secuencia inicial, con el atractivo de manejar a Robin (que se transforma en Nightwing o recorre de forma muy cómica estrechos conductos) o Batgirl. Superar la historia puede ser cosa de 3-4 horas... aunque conseguir todos los secretos te llevará mucho tiempo más. Además, como otros Story Pack, da acceso al mundo de aventura y a una arena de batalla.





Fun Pack The LEGO Batman Movie 14,95 €

Si no piensas comprar el Story Pack de "Batman: La LEGO Película" o, simplemente, eres un "completista", este set con Batman Excalibur y su montura da acceso al mundo abierto. Es decir, podrás recorrer Gotham y completar sus misiones y desafíos.





Fun Pack Knight Rider 14,95 €

Accede al mundo de aventura de "El Coche Fantástico", donde encontrarás todos los clichés de la serie, desde el camión con la mecánica Bonny, a carreras por checkpoints, edificios para reparar, misiones y otras curiosidades. Todo, con una ambientación que rezuma el espíritu de la serie por los cuatro costados, banda sonora incluida.

Y EN MAYO...



Los Goonies

Este Level Pack promete ser uno de los platos fuertes, y dejará un nivel y su respectivo mundo abierto ambientado en la mítica película. Sloth será una de las figuras incluidas.



Harry Potter

Si eres fan de la obra de J.K. Rowling, te alegrará saber que el nuevo Fun Pack traerá las figuras de Hermione Granger y Buckbeak, el hipogrifo de "El prisionero de Azkabán".



LEGO City

Será el otro Fun Pack de mayo, y nos invitará a recorrer la LEGO ciudad en compañía del agente Chase McCain, con el que resolveremos pequeñas misiones en su mundo abierto.







"Dormitorio" es el mejor contenido del primer paquete, una cinta que nos invita a escapar del cautiverio y la vigilancia a los que nos somete Marguerite Baker. Puzles y poco más...

RESIDENT EVIL 7

PS4 | Xbox One | PC · 9,99 € (cada uno) · Desde 2,1 GB

Grabaciones inéditas vol. 1 y 2

Tras el buen sabor de boca que nos dejó *Resident Evil 7*, ¿podemos decir lo mismo de sus dos primeros paquetes de contenido adicional?

Capcom "sólo ha necesitado" una y tres semanas, respectivamente, para lanzar los dos primeros paquetes de contenido adicional para su fabuloso regreso al survival horror. Y ambos no logran impedir que sintamos que son partes recortadas del juego. Cada DLC se compone de dos cintas VHS y un nuevo modo de juego. En el volumen 1, encontramos las cintas "Pesadilla" —una especie de modo horda en el que debemos sobrevivir en el sótano de los Baker, resistiendo oleadas de holomorfos y jefes mientras mantenemos activas unas máquinas que generan "chapas", con las que podemos crear y comprar armas, munición y mejoras— y "Dormitorio", una suerte de "Escape Room" en la que debemos evitar enfadar a Marguerite mientras intentamos huir de un miniescenario con dos habitaciones. Por último, el modo Ethan debe morir es una recombinación aleatoria de algunos elementos de la aventura con una dificultad más elevada...

El segundo paquete incluye las cintas "21", que es una partida a muerte al Black Jack —recuerda a "Saw"— con comodines locos, e "Hijas", que relata cómo vivió Zoe la noche en que cierto personaje llegó al hogar de los Baker, cambiando la familia para siempre (apenas dura quince minutos, veinticinco si te atrancas). Su modo extra es el 55º cumpleaños de Jack, un minijuego donde toca alimentar al patriarca recorriendo áreas conocidas en busca de comida. Como "Pesadilla", es rejugable, ya que vamos desbloqueando armas (como una pistola láser), mejoras como causar más daño... La clave es la gestión del inventario, para hacer menos paseos y mejorar los tiempos.

Si no los juegas, no te pierdes nada demasiado relevante que afecte a las buenas sensaciones que dejó la aventura. Sólo habrían cerrado un juego aún más grande, pero, por 20 euros más, no.

VALORACIÓN: Salvo que seas un completista, o quieras seguir entre los Baker, nosotros esperaríamos a una rebaja: son caros para lo que ofrecen.

■ NARUTO SHIPPUDEN ULTIMATE NINJA STORM 4

Road to Boruto

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 19,99 € ■ 3 GB

Naruto SUNS4 recibe el que, quizá, es su DLC más completo. Y es que, aparte de nuevos personajes, añade un nuevo modo historia que recrea la última película, protagonizada por Boruto, el hijo de Naruto. La historia se reparte a lo largo de catorce capítulos, en los que suelen confluir diálogos, paseos por la nueva Aldea Oculta de la Hoja (que podemos recorrer con libertad, como otros escenarios) en busca de personajes u objetos y, por supuesto, combates (algunos muy espectaculares y con Quick Time Events). Aparte de esos capítulos, hay diez grandes tareas secundarias (como cumplir un decálogo del buen ninja), tareas opcionales como ayudar a otros personajes, etc. Y todo, con un montón de desbloqueables, tiendas donde comprar ítems...

VALORACIÓN: Es el mejor DLC de *SUNS4*, aunque es algo breve y, en ocasiones, se siente desaprovechado. Lo opcional resulta bastante tontorrón...







■ DIRT RALLY

Modo VR

■ PS4 ■ 12,99 € ■ Sin confirmar

Disponible también en la reedición *DiRT Rally Plus VR* (39,99€), el juego de Codemasters recibe un DLC que añade compatibilidad total con PS VR, para disfrutar de cualquier carrera con la inmersión que ofrece el visor. Añade un modo Copiloto, en el que un segundo jugador con PS VR nos va dando indicaciones...

VALORACIÓN: Las intensas sensaciones molan, pero debería haberse dado gratis...



■ COD INFINITE WARFARE

Sabotage

■ PS4 | Xbox One | PC ■ 14,49 € ■ 12 GB

Siguiendo la estela de anteriores *CoD*, ya está disponible el primer DLC de *Infinite Warfare*, compuesto por cuatro mapas multijugador (Noir, Renaissance, Neon y Dominion dan variedad) y un nuevo mapa del modo Zombis, "Fiestón en el bosque", que es lo mejor del paquete y bebe del cine de terror de los años 90.

VALORACIÓN: El mapa del modo Zombies vuelve a ser lo mejor. Como siempre, algo caro.



■ FORZA HORIZON 3

Pack de coches Playseat

■ Xbox One | PC ■ 6,99 € ■ 10,9 MB

Incorpora a tu garaje, y sin tener que gastar créditos del juego, los siguientes modelos: Aston Martin DB11 2017, Honda Civic Type R 2016, Cadillac ATS-V 2016, Vauxhall Corsa VXR 2016, HDT VK Commodore Group A 1985, Renault Alpine GTA Le Mans 1990 y Honda S800 1970. Todos ellos son personalizables.

VALORACIÓN: Están incluidos en el pase de temporada, que casi sale más a cuenta.

STAR WARS: ROGUE LEADER

■ **LANZAMIENTO** 3 de mayo de 2002 ■ **ANALIZADO EN** HC 128 ■ **NOTA** 93

« La Fuerza era muy intensa en un padawan como GameCube »



RAFAEL AZNAR
@Rafaikkonen

■ **El segundo *Rogue Squadron*** se lanzó aquí sólo dos semanas antes del estreno de "El ataque de los clones", en mayo de 2002. Por suerte, no tenía nada que ver con semejante bodrio pasteloso. Lo que sí que había era un guiño a "La Amenaza Fantasma", pues Factor 5 incluyó el Naboo Starfighter, la nave amarilla que Anakin Skywalker pilotaba en la recta final del filme.

Para celebrar la salida de Switch, este mes, recordamos juegos que apadrinaron el lanzamiento de consolas de Nintendo. Para mí, GameCube es la consola más infravalorada de la Gran N, pues tuvo juegazos desde el primerito día, como *Rogue Leader*, tal vez mi shooter favorito de siempre, pues no paré hasta completarlo al 100 %.

Las películas de "Star Wars" me gustaban allá por 2002, como a toda persona de bien, pero no era un gran experto. Fue este juego, sucesor del *Rogue Squadron* de Nintendo 64, el que me hizo enamorarme de la galaxia de George Lucas. Fue aquí donde me familiaricé con Tatooine, la luna de Endor, el Ala-X o Lando Calrissian.

El juego estaba protagonizado por Luke Skywalker y Wedge Antilles, y presentaba los principales acontecimientos bélicos de la trilogía original, como los ataques a las dos Estrellas de la Muerte, las batallas de Hoth y Endor o la huida a través del campo de asteroides a bordo del Halcón Milenario, junto con sucesos inéditos en el cine. Había un tutorial, once misiones principales y cuatro extra, dos de las cuales ofrecían hechos alternativos, poniéndonos en la piel de Darth Vader. ¿Qué tal atacar la base rebelde en la luna de Yavin 4, para hacer valer los designios del emperador Palpatine? Para desbloquear esas misiones, había que acumular medallas de oro, todo un reto.

Factor 5, un gran guerrero

Rogue Leader era un prodigio jugable y audiovisual. No sería ninguna tontería hacer una remasterización o, al menos, incluirlo en la consola virtual de Switch, porque, aún hoy, se sigue viendo de película. El planteamiento era el de un shooter espacial, de modo que había que derribar destructores estelares, lanzar torpedos de protones a la abertura de la Estrella de la Muerte, derribar AT-AT con el cable de un Speeder, echar mano de las torretas del Halcón Milenario, bombardear una instalación... Sí, se pueden hacer juegazos de "Star Wars" sin usar un sable láser.

Pese a que fue un título de salida, Factor 5 le sacó todo el jugo gráfico a GameCube, pero casi mejor aún era la parcela sonora. Aunque las voces no eran las de las películas, lo tuvimos doblado al castellano, los efectos (como los pitidos de R2-D2) eran muy fidedignos y la BSO incluía las melodías de John Williams. La pantalla de presentación, con la fanfarria de la cantina, la marcha imperial o la respiración de Darth Vader, sigue grabada en mí. ■

SUPER MARIO WORLD

LANZAMIENTO Junio de 1992 **ANALIZADO EN** HC 10 **NOTA** 97

« Todo un clásico en 1992, ahora... y en 1000 años »



ALBERTO LLORET
@AlbertoLloretPM

Este mes llega a las tiendas Switch y, en este Continue, estamos recordando nuestros juegos predilectos que acompañaron a una consola de Nintendo en su puesta de largo... y a los que seguimos jugando hoy día.

Yo lo tengo muy claro: en mi caso, ese juego es *Super Mario World*. Recuerdo como si fuera ayer cuando saqué la consola y el cartucho del poliespan y, nada más darle corriente, empezó a sonar su inolvidable banda sonora, que todos tenemos grabada a fuego. Desde ese momento, quedé enganchado a su colorido, a su sonido, a su rotundo Modo 7, a los jefes finales, a esa pantalla del mapa que invitaba a repetir los niveles una y mil veces hasta encontrar todos sus secretos, a coger la capa y explorar los niveles por arriba y por abajo... a todo. Enganchado de una manera que no había sido tan brutal con las tres entregas de *Super Mario Bros.* en NES. No recuerdo las cientos de horas que le pude meter, ni la de veces que lo he comprado a posteriori para otras consolas de Nintendo (ahora es un fijo en mi N3DS).

El mejor regalo

Quizá, muchos lo recordamos con cariño porque era el juego que venía con la consola en su versión PAL, lo que implicaba que ya tenías uno de los mejores juegos del sistema nada más salir de la tienda, sin gastar ni una peseta más allá de las 29.990 que costó SNES en su debut. Y no era precisamente un juego pequeño o un reclamo, al estilo *Wii Sports*, para mostrar las funciones del sistema, sino que era, es y será uno de los mejores plataformas de todos los tiempos.





¿Quién no recuerda la pluma que nos otorgaba una capa para sobrevolar los niveles? La de secretos que había por "arriba"...

CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

LANZAMIENTO 22 de junio de 2001 **ANALIZADO EN** HC 118 **NOTA** 86

« Más pura la luna brilló en Game Boy Advance »



GUSTAVO ACERO
@Gustarfox

Vaya por delante que, para mí, el mejor juego de salida (y de la humanidad) no es otro que *Super Mario 64*, pero, si restamos 32 bits y nos remontamos a una portátil, no tengo más remedio que desempolvar el primer *Castlevania* de Game Boy Advance.

Con él, Konami inauguró la mejor racha de la saga durante seis entregas, repartidas entre GBA y DS hasta 2008. Este "hijo de la luna" logró encajar en la sucesora de Game Boy toda la esencia del inmortal *Symphony of the Night* (PSOne, 1997) en una aventura cargada de elementos de RPG, exploración y plataformas con desarrollo 2D, a través de un inmenso mapa que me obsesioné en completar al 100 %, incluso en sus modos adicionales. La soberbia ambientación gótica del castillo fue el escenario perfecto para un festival de sprites y variadísimos enemigos a un ritmo incesante, pero lo que más me sigue impactando es el tamaño descomunal de sus jefes finales, cuyas batallas requieren altos niveles de paciencia y estrategia en sangre hasta llegar a Drácula.

Un clásico al que hincar el diente

La introducción del sistema de combate inspirado en el tarot fue todo un acierto, ya que permitía combinar dos cartas de distinto tipo para mejorar los atributos y las armas del cazavampiros Nathan Graves, protagonista de una historia de rivalidad entre hermanos enfrentados por la envidia. Y no me puedo olvidar de su magistral banda sonora, precedida por el "Kyrie Eleison" cantado a coro, que aún hoy me sigue poniendo los pelos de punta... y los colmillos largos.





Los jefes eran impresionantes en diseño y dificultad; de ésos a los que daba yuyu enfrentarse de noche con la vieja linternita de GBA.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

Del 1 al 31 de enero. Datos cedidos por GFK.

Las versiones de PS4 de muchos juegos multiplataforma han copado la lista, pero, como todos los años, el final de la Navidad ha significado la súbita aparición del *Just Dance* de rigor para Wii.

JUEGOS

#	Juego	Plataforma
1	**FIFA 17**	PS4
2	**Grand Theft Auto V**	PS4
3	**Battlefield 1**	PS4
4	**Just Dance 2017**	Wii
5	**Resident Evil 7: Biohazard**	PS4
6	**Mafia III**	PS4
7	**Call of Duty: Infinite Warfare**	PS4
8	**Pokémon Luna**	3DS
9	**Watch Dogs 2**	PS4
10	**CoD: Infinite Warfare (Legacy)**	PS4

PLATAFORMAS

Plataforma	1	2	3	4	5
PS4	**FIFA 17**	Grand Theft Auto V	Battlefield 1	Resident Evil 7: Biohazard	Mafia III
Xbox One	**Halo: La colección del...**	FIFA 17	Battlefield 1	Grand Theft Auto V	Resident Evil 7: Biohazard
PS3	**FIFA 17**	Grand Theft Auto V	NBA 2K17	Pro Evolution Soccer 2017	WWE 2K17
Xbox 360	**FIFA 17**	Grand Theft Auto V	Pro Evolution Soccer 2017	NBA 2K17	WWE 2K17
Wii U	**Just Dance 2017**	Super Mario 3D World	New Super Mario Bros U	Minecraft	Mario Party 10
3DS	**Pokémon Luna**	Pokémon Sol	Yo-Kai Watch	Mario Party: Star Rush	Mario Kart 7
PS Vita	**LEGO Star Wars: EDDLF**	Minecraft	Call of Duty: Black Ops Declas.	LEGO Marvel Vengadores	LEGO Jurassic World
PC	**Los Sims 4**	Los Sims 4: Urbanitas	Overwatch	Battlefield 1	Doom

En **otros países**

JAPÓN

Del 9 al 15 de enero. Datos cedidos por VG Chartz

El nuevo recopilatorio de *Kingdom Hearts* vendió 135.000 unidades en su primera semana, como aperitivo del boom que puede suponer la tercera entrega.

1. **Kingdom Hearts HD 2.8 FCP** PS4
2. Danganronpa V3: Killing Harmony Vita
3. Danganronpa V3: Killing Harmony PS4
4. Pokémon Sol y Luna 3DS
5. Super Mario Maker 3DS

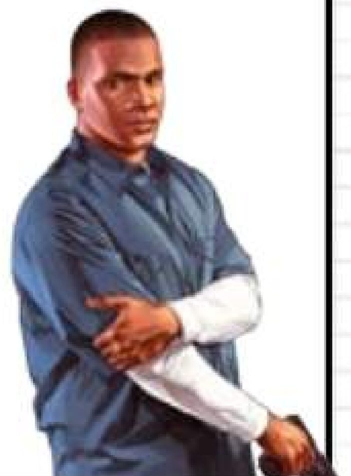


REINO UNIDO

Del 8 al 14 de enero. Datos cedidos por VG Chartz

GTA V ha vendido ya la friolera de un millón y medio en PS4 y otro millón en Xbox One en las islas británicas, y lidera la lista pese a ser una "remasterización" de 2014.

1. **Grand Theft Auto V** PS4
2. Forza Horizon 3 One
3. Call of Duty: Infinite Warfare PS4
4. Call of Duty: Infinite Warfare One
5. Grand Theft Auto V One



EE.UU.

Del 8 al 14 de enero. Datos cedidos por VG Chartz

La última entrega de *Pokémon* acumula ya 4,5 millones de copias físicas en la tierra del Tío Sam. Es el territorio donde más ha vendido, y con mucha diferencia.

1. **Pokémon Sol y Luna** 3DS
2. Uncharted 4 PS4
3. Grand Theft Auto V PS4
4. Final Fantasy XV PS4
5. Grand Theft Auto V One



VUESTROS **FAVORITOS**



1 Resident Evil 7: Biohazard
PS4 - Xbox One - PC



2 The Witcher 3: Wild Hunt
PS4 - Xbox One - PC



3 Final Fantasy XV
PS4 - Xbox One



4 Uncharted 4: El desenlace del ladrón
PS4



5 Grand Theft Auto V
PS4 - One - PC - PS3 - 360

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1	2	3	4	5
	Nioh PS4	**Yakuza 0** PS4	**Resident Evil 7: Biohazard** PS4 - Xbox One - PC	**Tales of Berseria** PS4 - PC	**Kingdom Hearts HD 2.8 Final...** PS4
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	90 / 100 *“Toma la fórmula de Dark Souls y la mejora en ciertos aspectos, que no es poca cosa”*	92 / 100 *“Es una precuela como la copa de un cerezo en flor: 'mafia' en estado puro”*	93 / 100 *“Es el Resident Evil más fiel a las raíces del survival horror de todos los del siglo XXI”*	87 / 100 *“Un sorprendente y extenso J-RPG que presenta una potente y oscura historia”*	85 / 100 *“Un maravilloso aperitivo y la mejor forma de redescubrir Dream Drop Distance”*
IGN Web líder en Reino Unido	9,6 / 10 *“Una inolvidable aventura, apoyada sobre un combate que aúna estilo y táctica”*	- / 10 No disponible	7,7 / 10 *“Es un bienvenido regreso al terror que esperamos que continúe en el futuro”*	8,8 / 10 *“La historia de este Tales of es demasiado trágica como para perdérsela u olvidarla”*	7,5 / 10 *“Muy completo, pero, para entenderlo, hay que estar ya familiarizado con otras entregas”*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9 / 10 *“Un excelente RPG de acción que acabará contigo para, después, hacerte levitar”*	9,25 / 10 *“Si hay justicia en este mundo, hará que la saga llegue, al fin, al público generalista”*	8,5 / 10 *“Esta nueva visión no alcanza las cotas de calidad del pasado, pero es bienvenida”*	7,5 / 10 *“Presenta cosas muy interesantes, pero que, a veces, se sienten a medio hacer”*	- / 10 No disponible
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9 / 10 *“Una perspectiva única del Japón feudal con un combate inspirado en Dark Souls”*	8 / 10 *“Su intrincada historia de relaciones sorprende y fascina de principio a fin”*	8 / 10 *“Tiene una visión del terror clara y la ejecuta con precisión y con paciencia”*	7 / 10 *“Esta entrega oscura conduce a la saga hacia una nueva e intrigante dirección”*	7 / 10 *“Puede ser confuso para los novatos, pero ya anticipa lo mucho que dará de sí KH3”*
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 No disponible	8 / 10 *“La ambientación en los 80 se pone al servicio de la historia de forma brillante”*	9 / 10 *“Rompe la tradición de la serie para tener al jugador en continua intranquilidad”*	- / 10 No disponible	- / 10 No disponible
FAMITSU Revista líder en Japón	36 / 40	36 / 40	36 / 40	35 / 40	34 / 40
NOTA MEDIA	**91**	**87**	**86**	**82**	**79**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**


1 — PS4 - Xbox One

Red Dead Redemption 2

Rockstar nos llevará otra vez al salvaje Oeste con un sandbox que será histórico.

FECHA Otoño


2 — Switch

Super Mario Odyssey

Mario y su gorra mágica serán la guinda al primer año de Nintendo Switch.

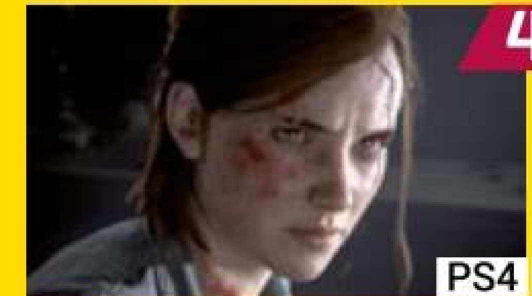
FECHA Finales de 2017


3 — PS4 - Xbox One - PC

Mass Effect Andromeda

BioWare ya tiene casi lista esta epopeya ambientada en la galaxia de Andrómeda.

FECHA 23 de marzo


4 — PS4

The Last of Us: Part II

El juego de Naughty Dog va para largo, pero las ganas de verlo son inaguantables.

FECHA Sin confirmar


5 — PS4

Final Fantasy VII Remake

El original de PSOne acaba de cumplir veinte años y su puesta al día sigue su curso.

FECHA Sin confirmar

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas


6 The Last of Us
PS4 - PS3


7 Rise of the Tomb Raider
PS4 - Xbox One - PC - 360


8 Gears of War 4
Xbox One - PC


9 Life is Strange
PS4 - One - PC - PS3 - 360


10 Final Fantasy X / X-2 Remaster
PS3 - PS4

*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

NINJAS Y SAMURÁIS

Este mes, *Nioh*, *For Honor* y *Road to Boruto* han demostrado que los guerreros más famosos de la historia de Japón siguen vivos, así que miramos al pasado para "resucitar" a los más famosos.











10

Metal Gear Rising Revengeance

Puede que Raiden no fuera japonés, pero Platinum Games sacó adelante con gran acierto este spin-off en forma de hack and slash, que a Kojima Productions se le había atragantado. El cyborg ninja despedazaba enemigos como quien lava, Metal Gear incluidos, y había un skin para encarnar a Gray Fox.

- **CONSOLA** PS3 - Xbox 360 - PC
- **COMPAÑÍA** Konami
- **AÑO** 2013
- **NOTA HC 259** 85

9

Otogi 2: Immortal Warriors

Antes de ganarse la fama con *Dark Souls*, From Software ya hizo otros juegos de culto, como las dos entregas de *Otogi*, que fueron exclusivas de Xbox. Aquí, encarnábamos a cinco personajes que debían repartir justicia en un Japón feudal infestado de demonios, con un gran sistema de combos y escenarios destructibles.

- **CONSOLA** Xbox
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2005

8

Muramasa: The Demon Blade

Hay pocos juegos más bellos que los que hace Vanillaware, que parecen pinturas en movimiento. Este beat'em up en 2D, heredero de *Odin Sphere* y antecesor de *Dragon's Crown*, se ambientaba en el Japón feudal, donde debíamos ir en busca de una serie de katanas legendarias, a través de rutas alternativas.

- **CONSOLA** Wii
- **COMPAÑÍA** Vanillaware
- **AÑO** 2009
- **NOTA HC 222** 88

7

Mystical Ninja Starring Goemon 2

El legado de Konami en la industria es ingente, y una de sus sagas más queridas es *Goemon*, que vivió una gran época en SNES y N64. Esta entrega era un plataformas en 2D con cooperativo y tintes roleros. Los ninjas Sasuke y Yae debían recuperar una máquina capaz de traer de vuelta a espíritus del pasado.

- **CONSOLA** Nintendo 64
- **COMPAÑÍA** Konami
- **AÑO** 1999
- **NOTA HC 91** 85

6

Yakuza Ishin

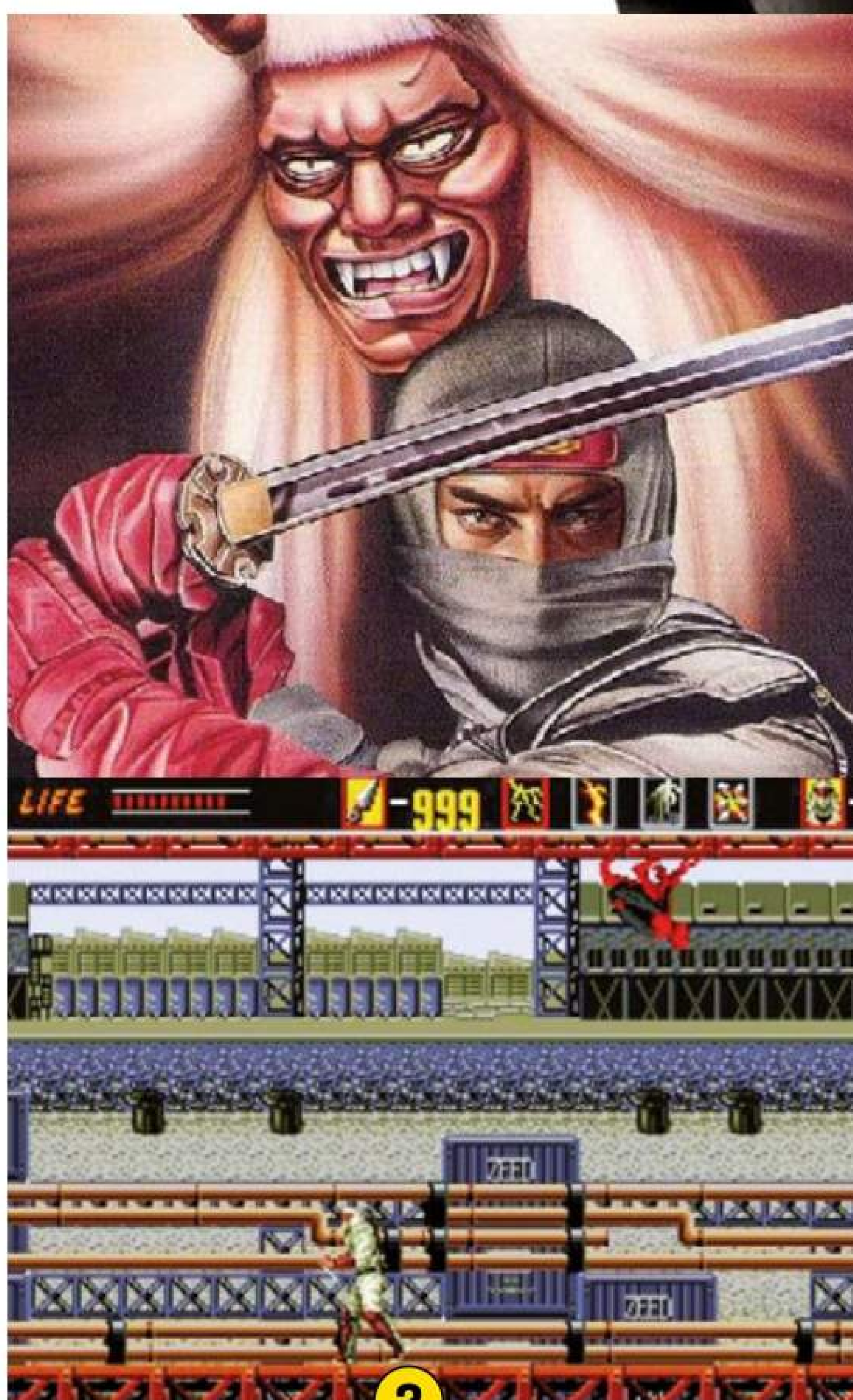
La genial saga de mafiosos de Sega ha tenido dos spin-off feudales: uno para PS3 (*Kenzan*) y éste, que sirvió para apadrinar el lanzamiento de PS4 en Japón y que jamás veremos por estos lares, para nuestra desgracia. Se ambienta en el siglo XIX y muestra a algunos personajes históricos, como Ryoma Sakamoto, encarnados por caras conocidas de la saga.

- **CONSOLA** PS4 - PS3
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2014











5

Samurai Shodown

SNK partía la pana en los salones recreativos en los 90 con sus múltiples sagas de lucha en 2D (*Fatal Fury*, *Art of Fighting*, *King of Fighters*), y ésta tenía la peculiaridad de tener a varios samuráis y ninjas por protagonistas, con las armas blancas como eje jugable. Los gráficos, zoom incluido, eran soberbios.

- **CONSOLA** Arcade - Neo Geo
- **COMPAÑÍA** SNK
- **AÑO** 1993
- **NOTA HC 27** 91

4

Onimusha 3

La tercera entrega de la mítica saga de samuráis y demonios de Capcom se ambientaba tanto en el Japón feudal como en el París del siglo XXI, viajes en el tiempo mediante. El mítico Samanosuke Akechi y dos nuevos personajes, Jacques Blanc y Michelle, debían liarse a espadazos y latigazos en busca del malvado Nobunaga.

- **CONSOLA** PS2 - PC
- **COMPAÑÍA** Capcom
- **AÑO** 2004
- **NOTA HC 154** 91

3

Total War: Shogun 2

Creative Assembly, los maestros de la estrategia moderna, han cubierto numerosos períodos históricos en su saga *Total War*, desde Roma, la Edad Media o el imperio napoleónico hasta el Japón feudal. Este juego repasaba el legado de los samuráis en sus milenarias batallas.

- **PLATAFORMA** PC
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 2011
- **NOTA HC 261** 91

2

The Revenge of Shinobi

El ninja Joe Musashi protagonizó este mítico juego, que contaba con jefes finales como Spider-Man, Godzilla, Hulk, Terminator o Batman. Los problemas de copyright dieron pie a diversas versiones para tratar de ocultar la evidencia. Su combinación de plataformeo y acción era todo un desafío, y la banda sonora de Yuzo Koshiro era mágica.

- **CONSOLA** Mega Drive
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 1990

1

Ninja Gaiden

El Team Ninja, con Tomonobu Itagaki al mando, adaptó *Ninja Gaiden* a los tiempos modernos con un hack and slash de una dificultad inusitada. Ryu Hayabusa, armado con la Espada del Dragón, se las vio negras para sobrevivir a las hordas de demonios. Es otro ejemplo de las muchas exclusivas japonesas que tuvo Xbox.

- **CONSOLA** Xbox
- **COMPAÑÍA** Koei Tecmo
- **AÑO** 2004
- **NOTA HC 152** 94

DOUBLE DRAGON

LOS HERMANOS LEE

Final Fight o Dragon Ninja son sólo algunos de los clásicos que deben casi todo a un título que revolucionó las reglas de su género...

Si hay un género en los videojuegos que destacó en la década de los 80 por encima de todos, fue, sin duda, el beat'em up (o, como lo denominamos coloquialmente en nuestro país, los "yo contra el barrio"). Juegos como *Kung-fu Master*, de Irem, o *Renegade*, de Taito, sentaron las bases de este género que fue ganando adeptos, ayudado en parte por la fiebre de las artes marciales que los videoclubs de la época se encargaron de potenciar con películas como "Operación Dragón" o "Delta Force". Precisamente, el título de Taito y el actor Bruce Lee fueron dos elementos importantes que dieron, como resultado, el mayor referente de los "brawlers", *Double Dragon*, pero no fueron los únicos. Otros detalles, como el juego cooperativo para dos jugadores, algo inédito hasta ese momento, el uso de parte del mobiliario como armamento e, incluso, la estructura de los niveles, repartidos en misiones y que no contaban con cortes entre fases para no detener la acción en ningún momento, contribuyeron a establecer las reglas de este tipo de juegos, que, posteriormente, fueron copiadas por todos los títulos del género. Pero profundicemos un poco en el desarrollo de *Double Dragon*...

¿KUNIO-KUN O RENEGADE?

La historia de *Double Dragon* está ligada a la de la compañía japonesa Technos, nacida en 1981 como resultado de la "deserción" de tres



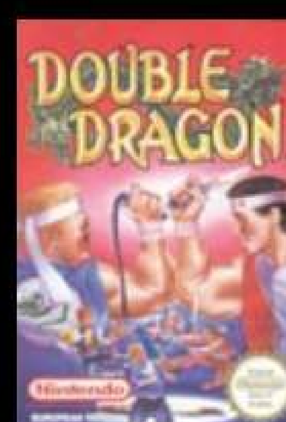
CRONOLOGÍA DE LA SAGA

1987



DOUBLE DRAGON
■ ARCADE
Los Lee se enfretaban a los Black Warriors para rescatar a Marian, novia de Billy.

1988



DOUBLE DRAGON
■ NES
La versión más popular fue para NES, que tuvo un desarrollo diferente al de la recreativa.

1988



DOUBLE DRAGON 2 THE REVENGE
■ ARCADE
La continuación comenzaba con el traumático asesinato de Marian.

Por Francisco Javier Cabal

...UBLE ...AGON CUMPLEN 30 AÑOS



YOSHIHISA KISHIMOTO, UN PANDILLERO REAL

El creador de *Double Dragon* se basó en vivencias de su juventud como pandillero para crear partes del juego. Otra influencia fue la película de Bruce Lee "Operación Dragón", de la que es un fan declarado, hasta el punto de usar el apellido del actor para los protagonistas.

empleados de Data East que querían establecerse por su cuenta. En 1986, el diseñador Yoshihisa Kishimoto, que también provenía de Data East y que había colaborado en títulos para Laserdisc como *Cobra Command* o *Road Avenger*, se encontraba dando los últimos retoques a *Nekketsu Koha Kunio Kun*, un juego de peleas que transcurría en un instituto japonés y en el que Kunio, el protagonista, se vengaba de unas bandas callejeras que habían golpeado a su mejor amigo. El juego obtuvo un gran reconocimiento en Japón, lo que encumbró a Kunio-Kun como mascota de la empresa y llamó la atención de Taito, que terminó por hacerse con los derechos de la recreativa para comercializarla en Estados Unidos y Europa, aunque realizando algunas modificaciones para "occidentalizar" el juego. Así, se cambió el argumento —en el que teníamos que rescatar a nuestra novia—, se introdujeron voces diferentes a las japonesas y detalles estéticos en los escenarios, y se cambiaron los sprites de los enemigos, con un aspecto más "agresivo". Había nacido *Renegade*.

LLEGAN LOS DRAGONES

La internacionalización de Kunio-Kun había supuesto un enorme éxito para Technos, pero, como contrapartida, destinó demasiados recursos a hacerla posible, así que, cuando Kishimoto comenzó a darle forma a *Kunio-Kun 2*, recibió indicaciones de Kunio Taki, »




1993



DOUBLE DRAGON 2 THE REVENGE
■ PC ENGINE
La versión para PC Engine contó con escenas de anime para la historia.

1990



DOUBLE DRAGON 3 THE ROSSETA STONE
■ ARCADE
Se desarrollaba entre las anteriores entregas y podian jugar cuatro personas.

1992



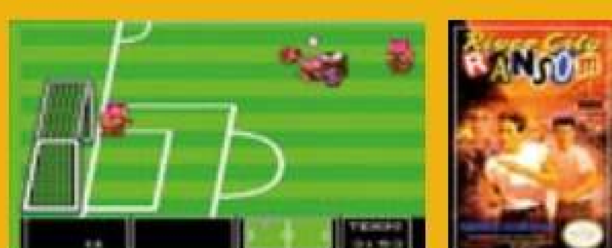
DOUBLE DRAGON 3 THE ARCADE GAME
■ MEGA DRIVE
La versión más fiel de la recreativa fue para MD, aunque su sonido era horrible.

1992



DOUBLE DRAGON 3 THE REVENGE OF BILLY LEE
■ GAME GEAR
En esta versión (que no encaja cronológicamente), Jimmy Lee era asesinado a manos del clan del dragón y Billy acudía a vengarse.





KUNIO-KUN, EL INICIO

Mascota oficial de Technos, este héroe de instituto debe su nombre al que fuera presidente de la compañía, Kunio Taki. Es el protagonista de *Nekketsu Kōha Kunio-kun*, una recreativa japonesa licenciada por Taito que modificó entornos y personajes, convirtiéndose así en *Renegade*, considerado el antecesor de *DD*.

DOUBLE DRAGON IBA A SER, INICIALMENTE, KUNIO-KUN 2

» CEO de Technos, con las que "sugería" que no se centrase sólo en los gustos nipones y pensara en un proyecto para todos los mercados, evitando, así, los altos costes que había supuesto la conversión de *Renegade*.

Kishimoto desechó el trabajo que llevaba realizado hasta entonces y comenzó a reimaginar el título, inspirándose en un futuro postapocalíptico que bebía de uno de sus mangas favoritos ("El Puño de la Estrella del Norte"), además de rememorar algunas vivencias personales de juventud en las que él mismo se consideraba un poco pandillero y que acabó reflejando en el juego. En la parte técnica, estaba decidido a acabar con las limitaciones del escenario de Kunio, planificando niveles mayores, más detallados y sin fisuras, para dar sensación de una sola fase, pero de gran tamaño. Pero la mayor aportación al juego provendría del departamento de marketing, que insistió en incluir un modo para dos jugadores, no sólo por considerarlo divertido, sino porque también las recaudaciones serían el doble de grandes. Después de un montón de prototipos que sufrían variados problemas (especialmente ralentizaciones), ya que el juego era demasiado exigente para el hardware de la época, nacía, en 1987, *Double Dragon*. El nombre del juego era un homenaje en toda regla a Bruce Lee, actor del que Kishimoto era un gran fan y del que tomó detalles como su apodo (el "Pequeño Dragón") para el título o el apellido para los protagonistas. Al instante, el juego fue un éxito y se situó en los primeros puestos de recaudación en todo el planeta. El impacto fue tal que seguro que, si viviste en esa época, recuerdas, exactamente, dónde viste por primera vez la recreativa.

LAS SECUELAS DEL ÉXITO

Un año después, y aunque el primer *Double Dragon* aún tenía grandes recaudaciones, se comenzó a desarrollar la continuación, que llegó en 1988. *Double Dragon: The Revenge* (la venganza) comenzaba de una manera más dramática: con el asesinato de Marian »





1992



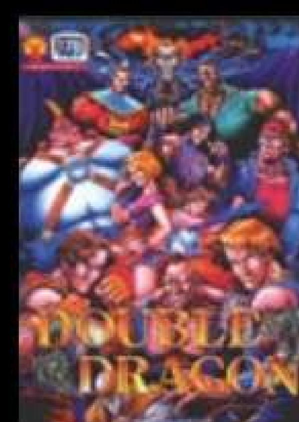
SUPER DOUBLE DRAGON
■ SNES
Los Shadow Warriors regresaron con un nuevo líder, Duke, amigo de la infancia de los Lee.

1994



DOUBLE DRAGON V THE SHADOW FALLS
■ JAGUAR
Ambientado en la serie de animación, la saga intentó un cambio de género a la lucha 1vs1, con no muy buen resultado.

1995



DOUBLE DRAGON
■ NEO GEO
Basado en el argumento de la película, contó con diez personajes de la saga.

2003



DOUBLE DRAGON ADVANCE
■ GB ADVANCE
Remake del *DD* original, con mejoras gráficas, nuevos niveles... No llegó a Europa.

DOS DRAGONES
Y UN MONTÓN DE ADAPTACIONES



La primera entrega de la saga revolucionó el género de los beat'em up y cuenta con más de una veintena de versiones para distintos sistemas, como éstas:




DOUBLE DRAGON
■ ATARI 2600

Activision se hizo con los derechos para llevar *Double Dragon* a las consolas Atari y, a pesar de las limitaciones técnicas, se logró incluir varias características de la recreativa, como el modo para dos jugadores simultáneos o todos los movimientos de los personajes, lo cual fue bastante complicado, pues el mando de la consola contaba con un único botón. Una conversión con mucho mérito que usaba una rara paleta de colores.



DOUBLE DRAGON
■ ATARI 7800

La potencia extra con respecto a la 2600 permitió, de nuevo a Activision, crear un port más cercano a la recreativa, aunque el control continuaba siendo un problema grave.



DOUBLE DRAGON
■ MASTER SYSTEM

Sega hizo un gran trabajo con la versión para su consola de 8 bits, en la que el fallo más relevante era lo poco refinada que estaba la detección de golpes a los enemigos.



DOUBLE DRAGON
■ GAME BOY

Una versión libre del juego para NES que modificaba algunas partes del mapeado y añadía otras nuevas que hacían el desarrollo más complicado. Muy entretenido.



DOUBLE DRAGON
■ ATARI LYNX

A pesar de contar con unos sprites cercanos a la recreativa, los toscos movimientos y el control no ayudaron a la jugabilidad de esta versión, que podía haber llegado a destacar.



DOUBLE DRAGON
■ MEGA DRIVE

Desarrollado por Accolade, esta versión era superior a la recreativa, mejorando sus gráficos y su sonido, pero, lamentablemente, la jugabilidad dejaba mucho que desear.



DOUBLE DRAGON
■ ZEEBO

Remake poco conocido de una consola brasileña fabricada por Tectoy que, a pesar de ser bastante corto, es uno de los mejores juegos basados en la saga.



DOUBLE DRAGON
■ iOS

Desarrollado por el mismo equipo que la versión de Zeebo, incluye dos niveles que no existen en el juego original, y cuenta con varias mejoras gráficas y jugables.



DOUBLE DRAGON EX
■ MÓVIL

Título muy destacable programado en Java y que, a pesar de un framerate inestable y unos marcos de pantalla demasiado grandes, respeta la jugabilidad de la recreativa.



DOUBLE DRAGON
■ XBOX ARCADE

Conversión "pixel-perfect" de la recreativa, en la que podemos elegir el modo de visualización entre el original o uno HD con gráficos redibujados. Además, añadió logros.



DOUBLE DRAGON TRILOGY
■ MÓVIL

Título que reúne las tres versiones de la recreativa y que incluye dos modos de juego, diferentes filtros gráficos y una BSO remezclada.

2012



DOUBLE DRAGON NEON
■ PC

Intento de reseteo con estética cel shading al que lastraron detalles como su duración.

2013



DOUBLE DRAGON 2
WANDER OF THE DRAGONS
■ XBOX 360

Pésimo intento de remake de la segunda entrega, plagado de errores y que no debería ser tenido en cuenta.

2017



DOUBLE DRAGON 4
■ PS4

La continuación directa del argumento original llega para despejarnos varias dudas de la trama.

HISTORIAS PARALELAS

Los hermanos Lee y otros personajes no se han limitado sólo a la saga *Double Dragon*...



BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON
■ NES
Este crossover fusionó el argumento de las dos sagas de videojuegos y añadió, al desarrollo clásico de los beat'em up, partes plataformeras.



ABOBOS BIG ADVENTURE
■ DIGITAL
Desarrollado en Flash, y en clave de humor, esta aventura gratuita está protagonizada por uno de los enemigos mas emblemáticos de la saga.



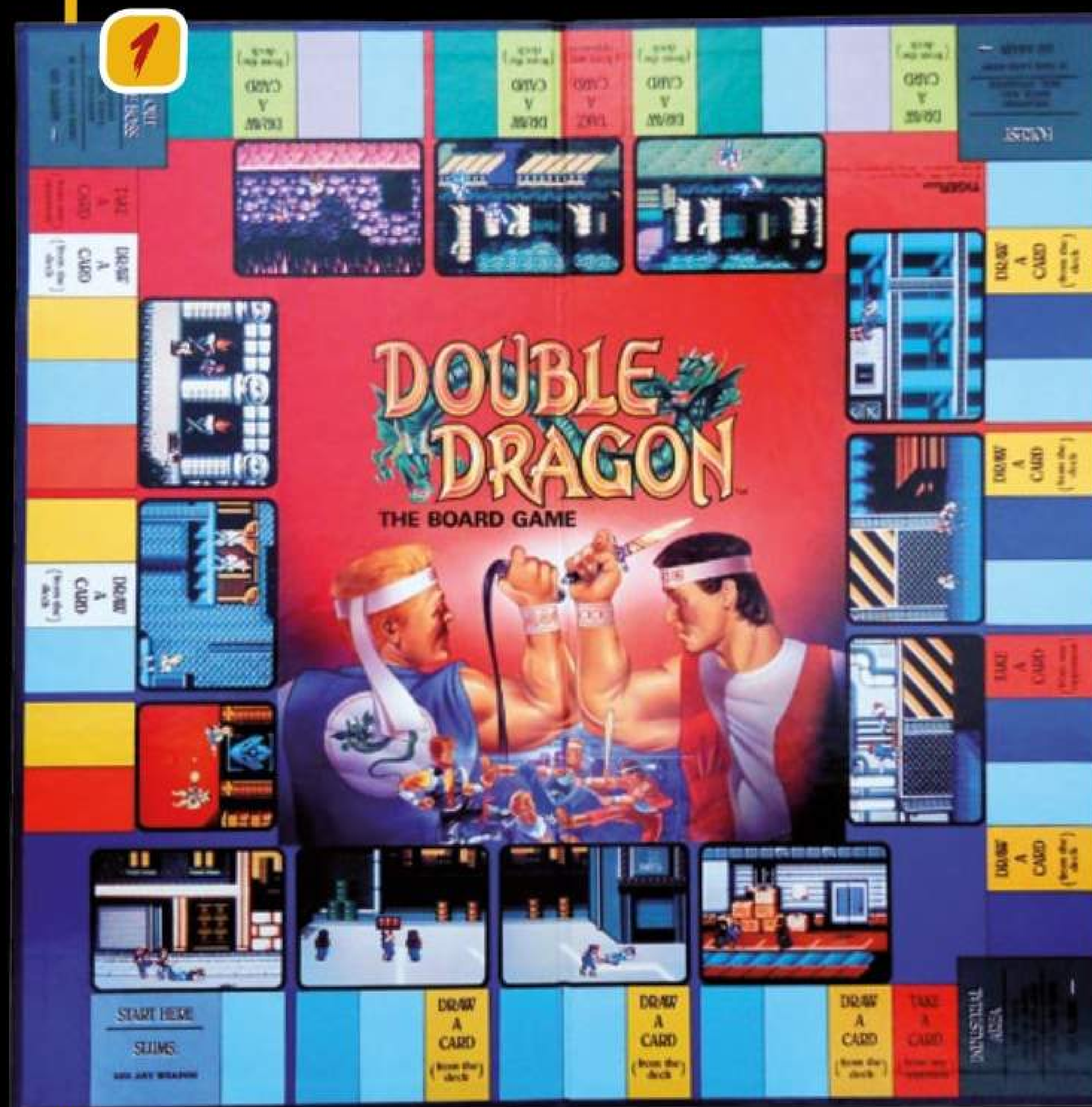
RAGE OF THE DRAGONS
■ NEO GEO
Juego de lucha por parejas que, por varios motivos, no consiguió hacerse con la licencia oficial. El aspecto de los personajes los delata...



FIGHTING OF DOUBLE DRAGON
■ 3DS
Incluido en *River City Ransom SP*, es un modo de juego de lucha 1 vs 1, con multijugador local. Llegará a lo largo de este 2017.

LOS HERMANOS LEE
MÁS ALLÁ DE LOS VIDEOJUEGOS

Como toda licencia de éxito, los hermanos Lee han traspasado los videojuegos, llegando a otros productos que no siempre han contado con la misma calidad que sus juegos...

1


2


3


4

SOUSETSUKEN ES EL NOMBRE DEL ARTE MARCIAL DE LOS HERMANOS LEE

» a manos de Willy, el líder de los Black Warriors, lo que daba un tono más oscuro al desarrollo del juego. El control fue uno de los cambios más importantes: se volvió mucho más exigente y se basó en *Renegade*, por lo que tendríamos que pulsar botón y dirección para ejecutar los diferentes golpes. Esto nos permitía realizar nuevos movimientos, como desplazar los objetos arrojables a puntapiés o la famosa patada "huricane". Como curiosidad, algunos de estos movimientos ya existían ocultos en la ROM del primer juego, pero nunca fueron activados, no se sabe si por falta de tiempo para implementarlos o porque no encajaban con el desarrollo. Gráficamente, el juego mejoraba, las animaciones de los personajes eran más fluidas y, en la parcela técnica, se eliminaban, aunque no del todo, las molestas ralentizaciones del original.

Después de repetir éxito, la saga se tomó un pequeño descanso hasta 1990, año en el que llegó *Double Dragon 3: The Rosetta Stone*. Technos cometió un error imperdonable al entregar el desarrollo a East Technology, un equipo externo a la compañía, pues Kishimoto andaba ocupado con otro juego (*The Combatribes*). El resultado fue un título que, aunque añadía a la serie algunos elementos nuevos —un tercer hermano Lee (Sonny), modo para cuatro jugadores o una tienda donde comprar objetos—, no mantenía ni el nivel técnico ni el jugable de anteriores entregas.

LA ERA POST TECHNOS

Fue el último juego de la saga programado por Technos para recreativas, aunque aún les quedaba un capítulo para SNES, *Super Double Dragon*, que llegó en 1992 y que recuperaba la esencia del original. Technos sobrevivió cuatro años más, antes de echar el cierre a causa de su bancarrota. Posteriormente, una compañía llamada Million, fundada por antiguos empleados de Technos, consiguió hacerse con las licencias de algunas de las propiedades intelectuales de ésta, entre ellas la de los hermanos Lee. Así, llegaron nuevos títulos de la saga, que, a lo largo de este tiempo, ha sufrido bastantes altibajos, llegando, en algunas ocasiones, a cambiar de género, como ocurrió con *Double Dragon V*, que aprovechó el buen momento que vivía la lucha 1 vs 1 (gracias a *Street Fighter II*), pero







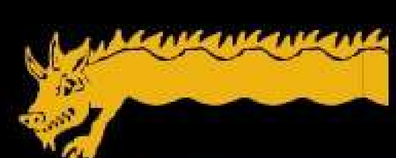




1. **JUEGO DE MESA.** Distribuido por Tiger, está basado en el juego para NES, formado por las cuatro misiones que componen esta versión. Los golpes se determinan mediante cartas. Monótono y aburrido, pero con mucho valor para los coleccionistas.
2. **LA SERIE DE ANIMACIÓN.** Cubre los acontecimientos de *Double Dragon V*. Mención especial para los horribles trajes de los enmascarados hermanos Lee al transformarse en los "Double Dragon"...
3. **LA PELÍCULA.** Protagonizada por Mark DaCascos ("Crying Freeman") y Scott Wolf (serie "V") como los hermanos Lee. Está considerada como una de las peores películas basadas en un videojuego. Qué raro, ¿eh?
4. **CÓMIC.** Marvel planificó una historia en la que los Lee consiguen sus poderes gracias a una estatua. Sólo duró seis números, pero conocimos al padre de éstos, llamado Stan, en referencia a Stan Lee, uno de los rostros más conocidos de Marvel.
5. **LCD.** Existen tres versiones, cada una basada en su respectiva recreativa. Todas son de Tiger Electronics.
6. **KLIX.** Un nuevo juego de mesa portátil pensado para viajes y que usa los dados incluidos en su carcasa para moverse por el tablero y ejecutar ataques.
7. **FIGURAS.** Están basadas en la serie de animación e incluyen vehículos como la motocicleta de los Lee o el Shadow Raven del Shadow Master. Fueron fabricadas por Tyco y tienen un gran valor hoy en día.
8. **RELOJ.** Incluye el mismo juego de la primera LCD de Tiger.

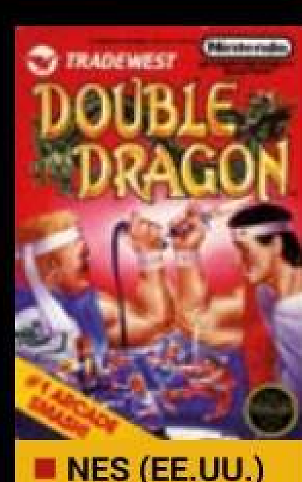


con un resultado desastroso. Kishimoto, que había sobrevivido como freelance tras el cierre de Technos, volvió a reencontrarse con la saga en 2012, con *Double Dragon Neon*, un reseteo en el que ejerció de consultor cediendo material a WayForward, responsables del juego, y que, a pesar de su calidad, no terminó de convencer. Ya en 2015, Arc System Works, padres de la saga *Guilty Gear*, se hicieron con los derechos de *Double Dragon*, recuperando a gran parte del staff original para desarrollar *Double Dragon IV*, recientemente publicado y conservando la misma estética de las versiones de NES, pero con una jugabilidad decepcionante para muchos, que vuelve a dejar en el aire el futuro de la saga. Esperemos que Kishimoto-san tenga otra oportunidad de continuar la historia de los hermanos Lee, para que las nuevas generaciones sigan hablando del mito dentro de treinta años... ■



UNA MISMA SERIE, DIFERENTES FORMAS DE PRESENTARLA





NES (EE.UU.)



FAMICOM



GAME BOY



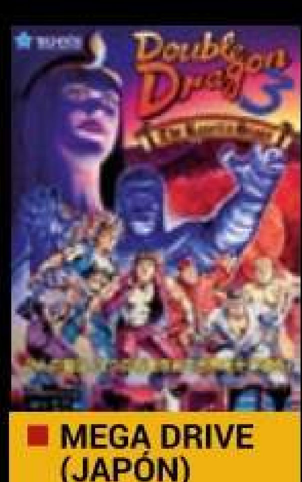
MASTER SYSTEM



MARK 3



MEGA DRIVE



MEGA DRIVE (JAPÓN)

Pocas series pueden "presumir" de haberse presentado de formas tan distintas según el mercado. Y es que el arte de portada de cada *Double Dragon* ha variado, y mucho, entre Japón y Occidente. Algunas han plasmado el estilo de "El Puño de la Estrella del Norte"; otras, la estética de las pandillas niponas, de un mundo postapocalíctico, de las pelis de kárate...

Por Bruno Sol @YeOldeNemesis







AÑO 1990/92 **COMPAÑÍA** Capcom / Sega **FORMATOS** Arcade, Mega Drive, PC-E CD-ROM, Amiga, Atari ST

CHIKI CHIKI BOYS

MÁS MONO, IMPOSIBLE

Provoca cierto vértigo enfrentarte a un juego que analizaste veinticuatro años atrás en las páginas de esta revista. Pero la conversión de Mega Drive de *Chiki Chiki Boys* sigue aguantando el tipo como una campeona. Y lo más curioso es que no fue obra de Capcom, responsable de la recreativa, sino de la propia Sega, quien se vio obligada a reprogramar para su consola un buen número de licencias, debido al férreo marcaje que ejercía Nintendo con sus third parties en aquellos tiempos. A la hora de recrear el adorable universo de *Chiki Chiki Boys* (*Mega Twins* en los recreativos y sistemas domésticos occidentales, salvo MD), Sega contó con el apoyo de Visco (en el apartado sonoro), logrando un resultado más que notable, pese a la desaparición del segundo jugador.

Un mundo rebosante de color

El desarrollo de la recreativa original estaba liderado por Yoshiki Okamoto (*Forgotten Worlds*, *Final Fight*) y Noritaka Funamizu (*Gun.Smoke*, *Forgotten Worlds*), dos pesos pesados de Capcom que pusieron en pie las deliciosas y coloridas aventuras de este par de gemelos de origen principesco, decididos a derrotar al payaso que ha destruido su reino.

La mecánica del juego era bastante sencilla: armados con espadas, los jugadores debían superar una serie de niveles por tierra, mar y aire enfrentándose a un ejército de adorables y rechonchas criaturas en el mayor despliegue de color y monería que se había visto en los recreativos desde la aparición de *The New Zealand Story*. Entre las virtudes de la placa, además de desplegar una mecánica tan sencilla como divertida, estaba la posibilidad de elegir el escenario en el que adentrarnos, entre tres opciones distintas, antes de afrontar el resto de niveles. *Chiki*



MÁS DE CAPCOM MADE IN SEGA

Capcom temía a Nintendo, así que Sega se lo curró por su cuenta...

1989



GHOULS'N GHOSTS
Extraordinario port, programado nada menos que por Yuji Naka, tal y como nos reconoció en el Fun & Serious bilbaíno.

1989



FORGOTTEN WORLDS
Sega firmó el port a MD en 1989 y, dos años más tarde, a Master System (esta última, en exclusiva para Europa).

1990



STRIDER
El primer cartucho de 8 MB de MD demostró todo lo que podía dar de sí el hardware de Sega. El de Master System fue obra de Tiertex.

1991



MERCS
Vale, pasamos de tres jugadores simultáneos a sólo uno, pero el extraordinario Original Mode compensaba la pérdida sobradamente.

1993



FINAL FIGHT CD
El más sonoro zasca de Sega a Nintendo. Tenía todos los personajes y niveles (al contrario que en Super Nintendo) y un musicón de aúpa.



Si los enemigos normales eran el despiporre, los jefes finales ya eran de traca. Desde el esqueleto cabezón en calzoncillos hasta este vampiro exhibicionista, que nos mostraba su ropa interior al abrirse la capa.



Aunque perdió el modo de dos jugadores y los gráficos eran más achaparrados (cosa de la resolución de MD respecto a los gráficos originales de la placa CPS de Capcom), el port de Sega era una absoluta delicia.

Chiki Boys era un auténtico despiporre en el que podías enfrentarte a vampiros con gafas de sol, langostas calzadas con deportivas o belicosas judías verdes. Tras arrasar en los salones recreativos de 1990, era cuestión de tiempo que los gemelos dieran el salto a los sistemas domésticos.

De los billares, a tu casa

U.S. Gold se encargó de adaptar *Mega Twins* a Atari ST y Amiga. También se dio luz verde a la conversión a Spectrum y Amstrad, aunque estas versiones no verían la luz hasta hace poco, tras ser recuperadas por un grupo de titanes de la preservación de juegos clásicos. NEC Avenue llevó las andanzas de los gemelos a PC-Engine Super CD-ROM, mientras que Sega hizo lo propio en Mega Drive, conservando el título japonés y el precioso arte original de Capcom en la carátula, en contraste con la horrenda ilustración que decoró los lanzamientos para ordenador. El port de MD, el único para consola en ser distribuido oficialmente en Occidente, perdió la opción de dos jugadores, pero añadió una simpática tienda entre niveles donde podíamos canjear las monedas por bombas, armas y vidas extra. Pese a no contar con el potente hardware de la placa original (una CPS-1), los programadores y grafistas de Sega lograron replicar con todo detalle en Mega Drive la estética de la recreativa de Capcom, por no hablar de una pegadiza banda sonora que sigue taladrándonos las meninges casi un cuarto de siglo después. Si no quieres desempolvar la Mega Drive y quieres revivir las aventuras de los gemelos, siempre puedes recurrir a los recopilatorios Capcom Classics Collection para PSP, PS2 y Xbox, donde venía incluido... ■

FUE SEGA, Y NO CAPCOM, QUIEN PROGRAMÓ EL PORT DE MEGADRIVE

ASÍ LO VIVIMOS

HOBBY CONSOLAS 18 AÑO 1993


NUEVO

¡VAYA PAR DE GEMELOS!

CHIKI CHIKI BOYS

¡VAYA PAR DE GEMELOS!

LAS PUNTUACIONES

SEGA/CAPCOM
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 1
Nº de fases: 8
Dificultad: No es fácil ni mucho menos.

92 — Todo el conjunto.
81 — No pueden jugar dos.
90

90

Así titulamos, en marzo de 1993, el análisis de la versión de Mega Drive de *Chiki Chiki Boys*. A pesar de la ausencia del segundo jugador (el único punto negativo que apareció en la ficha de la review), este port cosechó un merecido 90 y todo tipo de piropos por parte de cierto redactor canoso: "Es divertido, jugable...Vamos, que intento buscarle un defecto y no logro encontrárselo. Desde los tiempos del *Castle of Illusion*, no me había topado con algo parecido". Se puede decir más alto, pero no más claro. Por cierto, el texto central de la review bautizó al archienemigo del juego como el Payaso Chosko, un guiño a un compañero de Micromanía.



EL HORROR

Tenemos firmes sospechas de que el anticristo trabajaba en Capcom USA a principios de los 90. Es la única explicación posible al despropósito artístico que acompañó el lanzamiento de *Mega Twins* en ordenadores domésticos. El monísimo arte de la recreativa fue sustituido por esta pesadilla, que parece sacada de un libro infantil de saldo. Ojo a las caras, los cuchillos... Terrible.





TOKURO FUJIWARA

EL GENIO QUE CIMENTÓ EL LEGADO DE CAPCOM

Ha pasado a la historia por crear la saga *Ghosts'n Goblins*, pero Fujiwara ha hecho mucho más a lo largo de su carrera

El uso de pseudónimos, una costumbre muy arraigada entre las desarrolladoras japonesas en los 80, nos impidió durante muchos años conocer la identidad de los creadores de nuestras recreativas favoritas. Las compañías no querían que sus competidores les robasen sus mejores talentos, aunque eso no impidó a SNK birlarle a Capcom los principales responsables de *Street Fighter*, Takashi Nishiyama e Hiroshi Matsumoto. El hombre que nos ocupa también se escondió bajo un alias, aunque, ahora, podemos identificar los numerosos, y geniales, proyectos que lideró para Capcom hasta 1996, cuando se independizó para formar su propio estudio, Whoopee Camp.

El padre de Sir Arthur

Aunque Tokuro Fujiwara comenzó su carrera en las filas de Konami, en 1983 pasó a engrosar las de Capcom, donde ejercería de director de diversos proyectos (*Roc'n Rope*, *Vulgus*, *Pirate Ship Higemaru*) hasta dar el campanazo absoluto en 1985, con *Commando* y *Ghosts'n Goblins*, las recreativas con las que Capcom alcanzaría fama mundial. Lejos de dormirse en los laureles, Fujiwara siguió encadenando una obra maestra tras otra: *Bionic Commando*, *Tiger Road*... Además de ejercer de director, bajo su supervisión pasaron otros proyectos importantes de la casa, como *Mega Man* (ejerció de productor de la saga hasta *MM X3*) o *Strider*.

La labor de Fujiwara abarcaba tanto las recreativas como los lanzamientos para sistemas domésticos. Fue el principal responsable de *Sweet Home* (el juego de Famicom que, años más tarde, inspiraría *Resident Evil*), produjo el genial *DuckTales* de NES y, por supuesto, fue el encargado de poner en marcha las siguientes aventuras de Sir Arthur, así como los spin-off protagonizados por el demonio Firebrand.

Tras ejercer de manager general de la división de consumo de Capcom desde 1989 hasta 1996, Fujiwara abandonó la compañía para fundar Whoopee Camp (donde crearía las dos entregas de *Tombi!* para PSOne) y, más adelante, dirigiría un nuevo estudio, Deep Space, bajo el paraguas de Sony. En 2005, regresó a Capcom para resucitar a su amado Sir Arthur en *Ultimate Ghosts'n Goblins* para PSP y supervisar la creación de *Bionic Commando Rearmed*, sus últimas creaciones acreditadas hasta la fecha, aunque también llegó a colaborar con algunos de sus antiguos pupilos de Capcom (ya por entonces independizados como Platinum Games) en el desarrollo de *Madworld* para Wii. Por cierto, Fujiwara fue quien le encargó a Shinji Mikami la creación de *Resident Evil*, tras comprobar el talento de su alumno en *Aladdin* y *Goof Troop*. ■



HUNGRY GHOSTS

El segundo lanzamiento de Deep Space jamás salió de Japón, por desgracia. Fujiwara volvió a ponernos los pelos de punta, pero, esta vez, en primera persona.

DOCE CLÁSICOS CON LA FIRMA DE FUJIWARA

Ya fuera como diseñador, director o productor, Fujiwara puso en pie algunos de los proyectos más notables de Capcom. En su haber, hay muchos más títulos, pero hemos elegido sólo los mejores.




POOYAN

Konami **1982** **Recreativa**

Fujiwara comenzó en Konami, donde dirigió este shooter, en el que controlábamos a un cerdito arquero, convertido en la última línea de defensa de la piara frente a los voraces lobos. Sigue siendo divertidísimo.




COMMANDO

Capcom **1985** **Recreativa**

El primer exitazo de Fujiwara, lanzado apenas unos meses antes que *G'nG*, arrasó en los recreativos de todo el planeta e hizo engordar las arcas de Capcom, gracias a sus numerosas adaptaciones domésticas.




SWEET HOME

Capcom **1989** **Famicom**

El primer survival horror de la historia nos ponía en el pellejo de unos desgraciados atrapados en una mansión encantada. No salió fuera de Japón, pero los fans se han encargado de ello y se puede jugar en inglés.




GHOSTS'N GOBLINS

Capcom **1985** **Recreativa**

Con esta recreativa, Fujiwara da el campanazo, convirtiendo a Capcom en el gigante que conocemos hoy en día. ¿Qué podemos decir de Sir Arthur que no sepáis ya?




BIONIC COMMANDO

Capcom **1987** **Recreativa**

Super Joe, el héroe de *Commando*, regresó con un brazo biónico con el que podía balancearse y alcanzar plataformas superiores. Su dificultad nos sigue atormentando.




TIGER ROAD

Capcom **1987** **Recreativa**

No cosechó todo el éxito que esperaba Capcom, posiblemente por su demencial dificultad. Si os creeis valientes, echad una partida en el MAME... y llorad.




DUCKTALES

Capcom **1989** **NES**

Uno de los mayores éxitos de Capcom para NES y toda una lección de cómo construir un juegazo a partir de una licencia. Aquí, Fujiwara ejerció de productor.

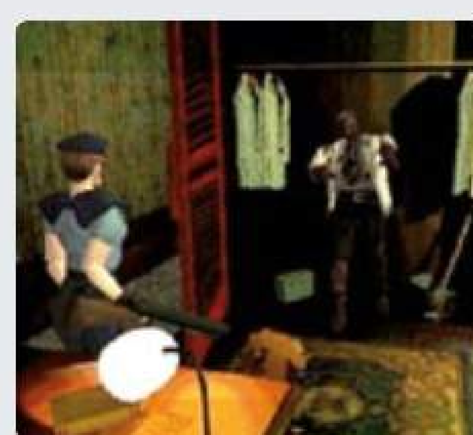




BREATH OF FIRE

Capcom **1993** **SNES**

Capcom también contó con su propia saga de J-RPG, producida por Fujiwara. No llegó a las SNES PAL, pero sí lo hizo a EE.UU., bajo el sello de la mismísima Squaresoft.




RESIDENT EVIL

Capcom **1996** **PlayStation**

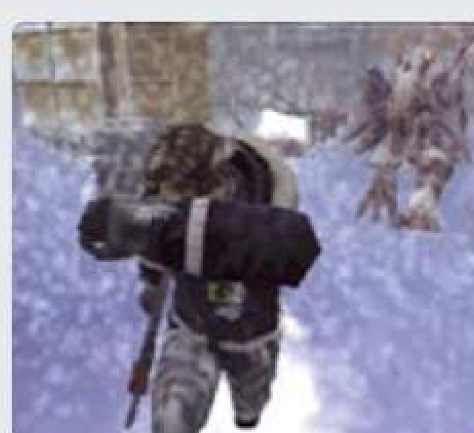
Aunque Shinji Mikami se llevó los honores (merecidamente), fue Fujiwara quien originó y produjo el proyecto, tomando como inspiración su *Sweet Home* de Famicom.




TOMBA! / TOMBI!

Whoopee Camp **1997** **PlayStation**

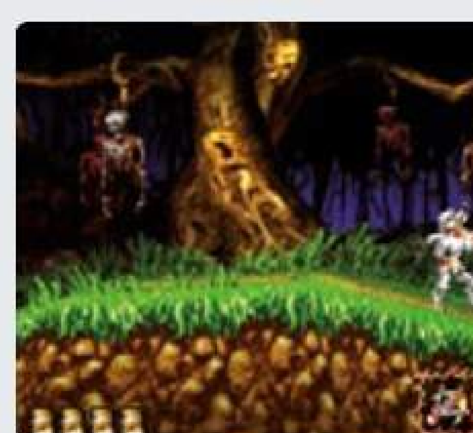
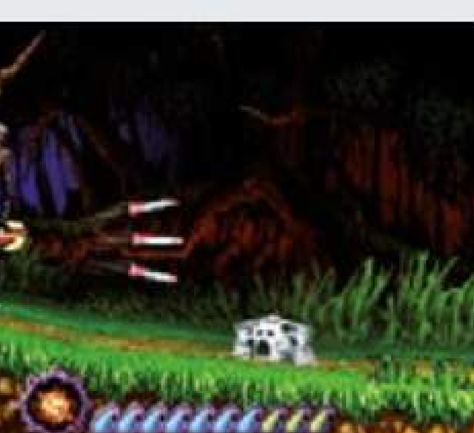
Ya fuera de Capcom, Fujiwara ejerció como director, productor y hasta artista en este encantador plataformas para PSOne. Dos años mas tarde, lanzaría la secuela.




EXTERMINATION

Deep Space **2001** **PlayStation 2**

Aunque fue el primer survival horror para PS2 y desplegaba buenas ideas, no logró emular el éxito de *Resident Evil*. Aun así, merece la pena echarle un vistazo.

ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS

Capcom **2006** **PSP**

Fujiwara regresó a Capcom para volver a poner en pie su saga favorita, esta vez en exclusiva para la portátil de Sony. Era un juego tan espectacular como correoso.



"Este mes, escribo desde la cola de una tienda para comprar Switch, una tradición que hacía tiempo que no se daba: la de pasar frío para comprar una consola. Y es que, con Internet, muchas cosas han cambiado..."

Yen

Yen te responde

Enganchado a Pokémon y al terror

Hola, Yen. Antes de todo, te felicito por el trabajo que estás realizando en Hobby Consolas y aprovecho para decir que os sigo desde el número 200 de la revista y cada vez me parece mejor, pero tengo varias preguntas para ti:

■ **¿Te parece que se está sobreexplotando *Pokémon*? Mucha gente lo afirma, pero yo sigo enganchado tanto a los videojuegos como a las series como el primer día. ¿Qué opinas?**

Gracias por felicitarme por mi trabajo: es muy gratificante que algunos os acordéis de mí, porque, normalmente, sólo reciben buenas palabras "gaijines" como Rafa Aznar o Alberto Lloret (snif, snif)... Vamos con tus respuestas. La saga *Pokémon* nació en 1996 y, con poco más de veintiún años, ya cuenta con más de 60 entregas repartidas entre diversas plataformas, unas cifras demasiado elevadas para una saga en ese margen de tiempo.



■ ***Pokémon Sol y Luna.*** Es la última entrega doble de la saga de Nintendo que mezcla aventuras, rol y estrategia. De nuevo, ha sido récord de ventas estas Navidades.



■ ***Resident Evil 7*** generó muchas dudas entre los fans por usar, entre otros cambios, una perspectiva en primera persona. Pero, al final, ha sido todo un acierto.

Pero lo cierto es que cada nueva entrega bate récords de ventas, así que, aunque, personalmente, creo que Nintendo debería rebajar un poco el ritmo de lanzamientos de la saga, las cifras me quitan la razón. Lo importante es que tú disfrutes con cada juego y no te preocupes por el momento de Pikachu y compañía, porque gozan de muy buena salud.

■■ **¿Qué te ha parecido el nuevo *Resident Evil 7*? ¿Crees que se debería volver a la tercera persona o que la primera le ha favorecido mucho?**

Personalmente, me ha encantado la nueva propuesta de Capcom para la saga. Bajo mi punto de vista, ha sido un acierto mostrar la acción desde un punto de vista en primera persona, lo que ha ayudado a la inmersión en la historia encajando perfectamente con la atmósfera de terror del juego.

? LA PREGUNTA DEL MES

¡¡Ayuda, por favor!! Me han robado mi cuenta de PSN

■ **Hola, Yen, necesito tu ayuda. Hoy he recibido un correo de Sony indicando que había cambiado correctamente mi ID de inicio de sesión en PSN. La cuestión es que yo no he solicitado ese cambio, por lo que, al intentar conectarme, he descubierto que me han "birlado" mi cuenta. ¿Qué puedo hacer para recuperarla? Ayúdame, porque, aunque no tenía una tarjeta de crédito asociada, he perdido varios juegos digitales que tenía en ella.**

El primer paso que debes dar, urgentemente, es poner en conocimiento del SAT de Sony el robo de tu cuenta. Ellos te pedirán una serie de datos personales (ID, fecha de nacimiento, correo...) para que puedas recuperar el control de la misma. Una vez conseguido, y por tu propia seguridad, activa la verificación en dos pasos. Así, evitarás volver a encontrarte con este tipo de sorpresas.

Daniel Medina Redondo





■ ***Spyro the Dragon.*** Fue uno de los primeros plataformas 3D para la primera Playstation. Lamentablemente, la versión de PS Store no está traducida como el juego original.

Seguro que veremos más capítulos de la serie en tercera persona, como el próximo remake de *RE2*, pero creo que el futuro de la saga pasa por la perspectiva en primera persona, sobre todo en lo que respecta a la realidad virtual. No olvidemos que Capcom ha declarado que va a destinar más recursos a la RV gracias al éxito de *RE7*, por lo que lo más probable es que la siguiente entrega de la saga utilice la misma perspectiva. Veremos qué sucede en el futuro.

The Angelo Crack

Dudas de una indignada con el idioma

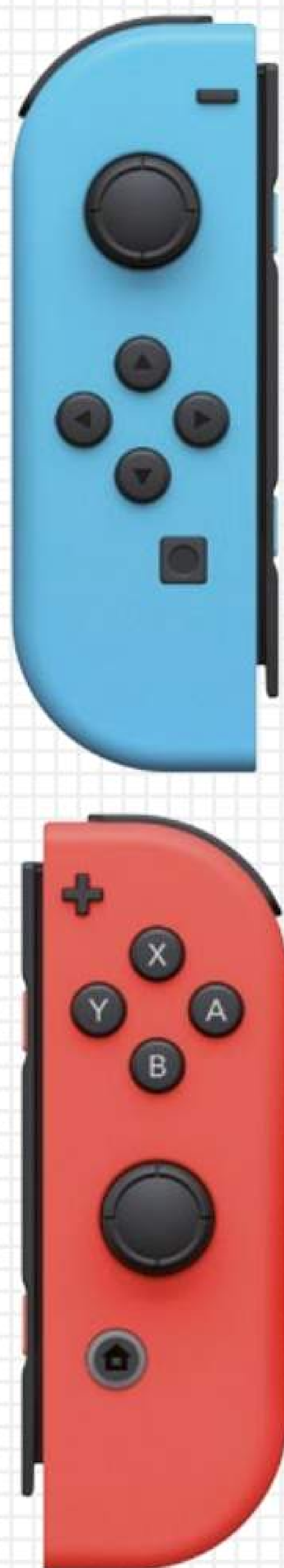
Buenas, Yen. No soy de vuestros lectores más veteranos, porque os sigo desde aquel número en que salía Legolas en portada (no recuerdo el número), pero, eso sí, desde entonces, he comprado la revista cada mes, aunque es ahora cuando te escribo por vez primera, y es que hay un tema que me desconcierta, a la vez que indigna:

■ **No entiendo cómo juegos que, en su día, salieron en perfecto castellano para la primera PlayStation (la saga *Spyro*, *Tomb Raider Chronicles*, etc.) se encuentran ahora en la PS Store sólo en inglés. ¿Esto a qué se debe?**
Hum, a ver, Legolas salió en la portada de nuestro número 130, por lo que llevas suficiente tiempo con nosotros como para que te conteste tus dudas, así que al lío. La principal razón de que algunos títulos de PS Store de PSOne estén sin traducción, a pesar de que los originales contasen con ella, es, principalmente, un tema de licencias. Ten en cuenta que muchos de los actores que prestaron sus voces a estos personajes originalmente tienen sus propios derechos de autor, que pueden haber prescrito con el tiempo, por lo que habría que recurrir de nuevo a ellos para que autorizaran su uso. Algo parecido ocurre con la traducción de textos, que, en algún caso, podrían pertenecer a una empresa externa y, al estar en posesión de sus derechos, habría que volver a contar con sus servicios, o a contratar a otra empresa para volver a realizar el trabajo de traducción.

■■ **¿Hay alguna posibilidad de que, en el futuro, saquen estos clásicos en español, como lo hicieron en su día?**
Difícil, pero no imposible. Como te comento, depende de si la empresa editora del juego cree que debe desembolsar dinero de nuevo para contar con la traducción completa. Por desgracia, la intención de compra de estos clásicos no suele ser muy alta, salvo en algunos casos muy concretos, por lo que es poco probable que lleguemos a verlos traducidos de nuevo, aunque la esperanza es lo último que se pierde...

■■■ **Cambiando de tercio y de "portátil", ¿se podrán descargar juegos de Nintendo 3DS en la Nintendo Switch? Espero que me contestes estas dudas para esclarecer mis futuras compras de videojuegos y de consola, respectivamente. ¡Un saludo!** »

■ **Nintendo Switch,** la próxima consola de Nintendo, tendrá una tienda virtual donde comprar juegos clásicos, aunque, por el momento, no está confirmado el catálogo inicial.



RESIDENT EVIL 7 HA VENDIDO MÁS DE 3 MILLONES DE COPIAS: AL FINAL, TODOS LOS CAMBIOS LE HAN SENTADO BIEN A LA SAGA

VUESTRA OPINIÓN



Optimismo "videojueguil"

Marcos Fdez. Berruezo ■■■
En un panorama del videojuego que, a veces, pintamos excesivamente desolador, quiero dar una pincelada de optimismo. Quiero olvidarme, por un momento, de los excesivos remasters, DLC, online de pago y demás, para poner el foco en los cambios positivos. *Resident Evil 7* nos devuelve multiplicado el terror, sagas como *God of War* dan una vuelta de tuerca a su concepto, *Breath of the Wild* aporta novedades a la saga *Zelda*, *Pokémon Sol-Luna* es la entrega más revolucionaria y sigue habiendo espacio para prometedoras nuevas IP como *Death Stranding* y *Horizon*. Ya no hay adaptaciones de películas, sino juegos más consistentes que aprovechan el tirón de alguna peli, como *Mad Max*. La saga *Yakuza* cada vez llega con más normalidad a nuestro territorio y aterrizan nuevas entregas de joyas clásicas conservando su esencia, como *Double Dragon IV*. No nos dejemos arrastrar por el pesimismo y miremos con ilusión lo que tenemos en el horizonte. ¡Si hasta han salido *FFXV* y *The Last Guardian*! Que tú, Yen, enseñases tu cara parecía más sencillo.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■
Me encanta la gente como tú, positiva al máximo. Estoy de acuerdo contigo en que nos espera un futuro prometedor... sobre todo si enseño mi cara: desprende tanto brillo y calor que no haría falta el sol.

VUESTRA OPINIÓN



A vueltas con los DLC

Agustín Álvaro
Te escribo porque veo que la situación en el mundo de los videojuegos va dirigida a la catástrofe. Cómo no, estoy hablando de la política de DLC, empezando por *RE7*, que, en siete días, ya tenía contenido de pago, y es que eso no lo han incluido en el disco porque no les ha dado la gana. La situación es tan exagerada que algunos juegos cuentan ya con varios pases de temporada. Estoy harto de que, el mismo día de salida, haya gigantescos parches de actualización que denotan un mimo inexistente a la hora de terminar el juego. El caso de *FFXV* fue nefasto. Lo retrasaron, según ellos, para pulir el juego y no tener que descargar un parche el día de lanzamiento. Ese día, el juego tuvo un parche de 7 gigas. Y, sintiéndolo mucho, la prensa tenéis parte de la culpa de no ser más contundentes a la hora de castigar estas políticas. Yo, por mi parte, ya sólo compro ediciones juego del año, o juegos como *Titanfall 2*, para el que anunciaron que todo el contenido descargable sería gratuito. Un saludo.

YEN
Entiendo y, en parte, comparto tu frustración con los DLC, pero, si el contenido descargable es de calidad (como en *The Witcher 3*), es lícito que se pague, siempre que sea opcional. No debes concentrar la culpa en la prensa: nosotros informamos y, creo, somos los primeros en criticar estas prácticas (sin ir más lejos, mira la sección de DLC de este mes). No somos quienes los hacen y los compran.

» Los pocos datos que conocemos sobre la futura tienda virtual de Nintendo Switch no incluyen las posibles plataformas que podría abarcar. Y, aunque técnicamente es posible, mucho nos tememos que, debido a las características únicas con las que cuenta 3DS, (como la doble pantalla o el maravilloso efecto 3D), es poco probable que veamos juegos de esta consola en Switch. Quizás alguna remasterización o adaptación del catálogo de 3DS podría llegar a Switch, pero, por el momento, lo único que hay sobre el tema son meros rumores, como la llegada de juegos de GameCube.

Estani Rodríguez González

Móviles para jugar y dudas sobre Switch

Hola, Yen, necesito que me ayudes con tu sabiduría infinita.

■ ¿Qué teléfono ECONÓMICO me recomiendas para poder jugar con fluidez a juegos como *Fire Emblem Heroes* u otros de Nintendo? Cuando intento buscar las características de los juegos para móviles, lo único que encuentro es el espacio que ocupan, y no los requerimientos mínimos que necesita el móvil para que corra bien: memoria, procesador, núcleos y demás elementos que no sé si influyen ni cómo se traducen en el gameplay.
De acuerdo. Si me lo pides de esa manera tan directa, voy a darte unos consejos con mi sabiduría (y paciencia que tengo, a veces, con vosotros) infinitas. No sé cuál es tu presupuesto ni tengo idea de qué puede ser para ti un terminal económico, ya que no me das ningún tipo de indicación, pero, hoy por hoy, tienes varias opciones para jugar en condiciones sin hacer un gran desembolso económico. Terminales como Wiko UFeel o UFeel Prime cuentan con una gran relación calidad-precio. También el Xiaomi Mi MAX o el Doogee X5 tienen grandes prestaciones a un precio más que competitivo, y podrás usar cualquier juego de Android sin ningún tipo de problema. El tema de las especificaciones para los juegos es un tema en el que existe un cierto vacío en tiendas como Google Play, donde, en la mayoría de los casos, el desarrollador no deja claro qué tipo de terminal puedes usar para que el juego funcione correctamente. Aun así, siempre puedes recurrir a la devolución del importe si ves que el rendimiento del juego no es de tu agrado. Ciertamente, es un aspecto que deberían mejorar.

■■ Siguiendo con mi ignorancia sobre especificaciones técnicas, ¿qué microSD será necesaria para Switch? ¿Qué velocidad de transmisión ha de tener y de qué tipo es mejor?
Nintendo Switch va a ser compatible con varios tipos de tarjetas. Las más recomendables son las SDHC (High Capacity), cuyo límite son 32 GB, y las SDXC (eXtended Capacity), que sólo se comercializan, por el momento, con un almacenamiento máximo de 512 GB, pero que, en un futuro próximo, llegarán a los 2 TB y que está previsto que Switch soporte. También tendrás que tener en cuenta la clase (class), que es la que determina la velocidad de la tarjeta. Ésta, a su vez, se divide en tres tipos y cuenta con las siguientes nomenclaturas: C, U y V. La C tiene como tope 10 MB/seg (class 10), la U tiene un máximo de 30 MB/seg (U3)


■ ***Jade Empire.*** Este clásico de BioWare para Xbox cuenta con una versión para Android que necesita de un terminal potente para funcionar correctamente.


■ ***The Wolf Among Us.*** Protagonizada por Bigby Wolf, esta aventura gráfica está basada en la serie "Fábulas", de DC Cómics, inspirada en varios cuentos clásicos tratados desde un punto de vista adulto.

LOS JUEGOS PUBLICADOS EN GOOGLE PLAY NO CUENTAN CON UNAS ESPECIFICACIONES MÍNIMAS QUE AYUDEN AL USUARIO

y, por último, la V, recomendada para vídeo, tiene una velocidad máxima de 90 MB/seg (V90). En fin, para dejártelo un poco más fácil, lo recomendable sería una SDXC UHS-II (el II corresponde a la velocidad del bus). Eso sí, la capacidad dependerá, sobre todo, de tu presupuesto, ya que no son baratas...

■■■ Por último, ¿una televisión en HD corriente será suficiente para jugar con Switch? Imagino que sí, ya que su potencia no es tan grande como la de la competencia. Gracias por tu ayuda.

Más que suficiente. Ten en cuenta que Switch no va a tener reprodución en 4K y su resolución máxima van a ser 1080p desde la base (720p en modo portátil), así que podrás jugar a plena potencia en un televisor HD.

Anónimo

Preguntas de una reincidente

¡Hola Yen! Hace poco, os escribí y me hizo mucha ilusión ver la respuesta en la revista y, sobre todo, me ayudasteis mucho. Por eso, me he animado a volver a preguntar. Mis preguntas son un poco variadas:

■ Hace poco, descubrí la magia que hace Telltale Games con los videojuegos y he jugado ya varios de ellos. *The Wolf Among Us* y *Game of Thrones* me encantaron. Hace ya relativamente un tiempo que los publicaron y, aunque he leído muchos rumores, aún no he visto nada oficial sobre sus segundas partes. Sólo veo que sacan más temporadas de *The Walking Dead*. ¿Hay alguna posibilidad de ver las segundas temporadas de estos dos juegos también?

Pues mira: haces bien en animarte a preguntar, porque voy a volverte a contestar. Espero que estas respuestas también te ayuden. De los dos juegos que mencionas, el que más probabilidades tiene de recibir una continuación es *Juego de Tronos*, ya que *The Wolf Among Us*, a pesar de ser un gran título, no contó con la misma popularidad que el juego basado en la serie de HBO. Por el momento, como tú misma comentas, sólo podemos dar por sentada la continuación de *The Walking Dead*, que ya tiene disponible su tercera temporada, titulada *A New Frontier* y que fue estrenada el pasado noviembre. Además, tiene un futuro juego basado en *Guardianes de la Galaxia*, de Marvel, que también está confirmado y que se rumorea que llegará el 25 de abril.



■ ***The Walking Dead: A New Frontier.*** Es la tercera temporada de esta aventura gráfica de Telltale, que transcurre en el mismo universo de los cómics y la serie creados por Robert Kirkman.

■■ Por otra parte, tengo una 3DS, aunque hace bastante que no encuentro ningún juego que me llame la atención. Sin embargo, como gran seguidora de la serie *Ace Attorney*, he visto que han sacado más entregas de esta saga, pero no dobladas al español. ¿Saldrán en español algún día? En caso contrario, mi nivel de inglés no es muy alto y mi duda es si entenderé la trama de los juegos en inglés.

Muy difícil lo veo, y es que, a pesar de la popularidad con la que cuenta la saga en Japón y EE.UU., en Europa no es así, por lo que es probable que ni veamos algunas entregas por estos lares. El nivel de inglés es bastante alto en las aventuras de este tipo, pero siempre aconsejo que, si tu nivel de inglés no está a la altura, uses un buen diccionario. Te ayudará a entender el argumento del juego y, de paso, mejorarás (y mucho) tu comprensión del idioma sin apenas darte cuenta. »

VUESTRA OPINIÓN

Marketing vs. videojuegos

Marcelo Fdez. Pascual ■■■■

Me dirijo a todos vosotros para dar una visión subjetiva sobre lo que está pasando actualmente en el mundo de los videojuegos. Seguro que no soy el único que se ha dado cuenta de que las compañías están convirtiendo este mundo en marketing. La vida de las consolas es cada vez más corta y, en ese tiempo, se lanzan revisiones para ir vendiendo lo máximo posible. Sony sacó PS4 en 2013 y, tres años más tarde, sacó Slim y PS4 Pro. En el caso de Microsoft, pasa algo similar: One salió también en 2013 y, ahora, han lanzado One S y han anunciado Project Scorpio para este año. Y yo me pregunto: ¿Cuándo se darán cuenta las compañías de que no sirve de nada hacer un hardware más potente si no consiguen sacarle todo el partido al potencial de las actuales máquinas? Lo que queda claro es que es más fácil hacer máquinas más potentes que juegos que aprovechen ese potencial.

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■

Pues sí, yo también creo que las compañías deberían levantar el pie del acelerador y dejar a los desarrolladores exprimir las máquinas actuales, pero la pasta manda...





■ ***Chase: Cold Case Investigation.*** Es una aventura gráfica policiaca creada por exmiembros de Cing y protagonizada por los detectives Shounosuke Nanase y Koto Amekura, que investigan un asesinato.

» ■■■ **También he sido y soy muy fan de los juegos de *Hotel Dusk* y *Another Code* y, aunque la empresa cerró, he visto algo de que se han vuelto a juntar para crear otra firma. ¿Es esto real? ¿Y podrías recomendarme algún juego parecido a estos dos para 3DS o PS4? Muchas gracias por todo y enhorabuena por esta revistaza que no falta nunca en mi escritorio. ¡Saludos!**

Efectivamente, Cing, la desarrolladora de *Hotel Dusk 215* y *Another Code*, cerró sus puertas en 2010 a causa de sus problemas económicos, que llevaron a la compañía a la bancarrota. Posteriormente, parte del staff de la compañía fue contratada por Arc System Works, donde han creado una nueva aventura llamada *Chase: Cold Case Investigations*, que sólo se ha publicado digitalmente y que está disponible para comprar en la eShop de Nintendo, eso sí, en inglés. Sobre posibles títulos parecidos en PS4, lo más cercano es *The Silver Case*, la primera aventura de Suda 51 que, recientemente, ha sido remasterizada y que podrás adquirir en PSN, aunque también está en perfecto inglés. Si quieres algo en nuestro idioma, te recomiendo *Sherlock Holmes: The Devil's Daughter* , que creo que podría gustarte.

Trinidad Ibáñez Peral

Un fan del terror muy exigente y despistado

¡Hola, Yen! Tengo muchas preguntas sobre varios juegos de terror y quiero que me las respondas:

■ **¿Se ve en el horizonte algún DLC de *Resident Evil 7*?**

¡A sus órdenes! Ahora mismo me pongo a ello y le contesto sus dudas. Alguno no, se ven varios DLC para *Resident Evil 7*. De hecho, ya tienes dos disponibles para PS4, bajo el nombre de grabaciones inéditas vol. 1 y 2 (a PC y Xbox One llegarán un poco más tarde), en los que vivirás nuevas experiencias a través de nuevas cintas de vídeo y modos. Falta por llegar un episodio adicional, que, por el momento, no tiene fecha de publicación.

■■ **Con la salida de PS VR, ¿habrá algún juego de terror de los que te ponen la piel de gallina? Jugué a *Here They Lie* y estuvo bastante notable.**

No a corto plazo, pero, en el futuro, hay un par de títulos para PS VR que prometen hacernos pasar bastantes malos ratos de diversión (en el buen sentido de la palabra). El primero es *A Haunting: Witching Hour*, de Enyx, un título en primera persona, dividido en episodios y que está basado en hechos reales sucedidos en 1975, aunque, por el momento, no tiene fecha de publicación. El otro es *Dying: Reborn*, de Oasis Games, un juego repleto de puzles en el que tendremos que escapar de distintas habitaciones recogiendo objetos y que parece inspirado en las películas de la saga "Saw". Se publicará a lo largo de 2017.

■■■ **Por último, después de la escasa colección de juegos de terror para PS4 (que yo sepa los únicos que he visto son *Until Dawn*, *Rush of Blood*, *The Evil Within* y los mencionados anteriormente), ¿me recomiendas alguno o me dices alguno que llegue próximamente? Gracias, y un saludo a toda la plantilla de Hobby.**

¿Escasa colección? Hombre, yo creo que es muy respetable... De los existentes, te olvidas de *Resident Evil Revelations 2, Alien Isolation, Layers of Fear, Outlast, Soma, Amnesia Collection* y alguno que seguro que me dejo olvidado. Apunta estos para el futuro: *Outlast 2, Viernes 13, Days Gone* y, quizás, *Routine*, una aventura espacial de terror con pinta de aúpa, aunque, de momento, no está confirmado que llegue a PS4 y cuyo desarrollo se está extendiendo ya demasiado en el tiempo.

Death Sonik



■ ***Days Gone.*** Fue una de las sensaciones del pasado E3. En este título de acción y terror, tendremos que sobrevivir en un mundo infestado de zombies.



¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **Sigo pendiente de vuestra contestación respecto a la propuesta que os hice hace un mes, y que consistía en trabajar como colaborador de Hobby Consolas, convirtiéndome en influencer, en posteador "oficial", en trend setter, dentro del marco del website de HobbyConsolas.com, lo que sería beneficioso y productivo para todos los consolegas como nosotros.**

Yen: Pues creo que sí te contesté, ademas en esta misma sección, por lo que quizás no has mirado bien. Está claro que te sabes vender, y estoy seguro de que serías más productivo que lo que tenemos por aquí en la redacción, pero, por el momento, está todo cubierto con monos. Por cierto, ya que estamos, tengo yo una pregunta para ti: ¿Qué es un trend setter y a qué dedica el tiempo libre? De verdad, qué ocupaciones laborales más raras os buscáis...



■ **El mes pasado, te escribí y no me respondiste. ¿No te han enseñado que no contestar es de mala educación?**

Yen: Venga, va, ¿dónde está la cámara oculta? Lo que me faltaba: ahora, si no contesto, no sólo me echan la bronca por aquí, ya hasta los lectores me leen la cartilla y me dan clases de buena educación. Que sepáis que me voy a declarar en huelga, y a ver si Javier Abad se digna y os contesta él las preguntas. Ahora que recibo tanta correspondencia de Cuba, y soy tan popular por aquellas tierras, lo mismo pido asilo, que seguro que me tratan genial y no me dan los "palos" que me dais vosotros. Encima, tienen esas playas que hacen que te plantees dejarle el trabajo al de arriba...

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...



THE LEGEND OF ZELDA BREATH OF THE WILD

Nos adentrarnos en Hyrule una última vez, antes del análisis, para cantaros algunas de sus muchas (y nuevas) bondades



TEKKEN 7

Tras nuestro paso por el estudio, os contamos la última hora del esperado regreso del torneo del Puño de Hierro



MASS EFFECT ANDROMEDA

¿Listos para explorar una nueva galaxia?

AVANCES

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas



Podremos explorar la gigantesca Hyrule como queramos, gracias a recursos como este "planeador", usando un escudo en descensos...

3 DE MARZO NINTENDO AVENTURA

The Legend of Zelda Breath of the Wild

Por Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM



¿LA AVENTURA MÁS GRANDE DE TODOS LOS TIEMPOS?

Olvida todo lo que sepas de la serie *Zelda*, porque, aquí, de poco te va a servir. Aonuma y el resto del equipo de *BotW* han optado por una aproximación a la aventura que poco o nada tiene que ver con anteriores juegos de la serie. De hecho, Aonuma ha confesado de que se trata de una aproximación más al gusto de la audiencia americana: en *Breath of the Wild*, no hay indicaciones, consejos o un personaje secundario que, de cuando en cuando, nos dé pistas sobre adónde ir. Las sensaciones de soledad y descubrimiento son las que imperarán en la aventura.

Un sueño de 100 años

La aventura comenzará con Link despertando en una "tecnológica" cámara Sheikah, tras un sueño de 100 años y sin recordar nada. Pero, pronto, descubriremos que el reino de Hyrule ya no es el que era, por culpa de la calamidad Ganon, un poderoso mal que fue sellado por la princesa y el legendario héroe en el palacio de Hyrule tiempo atrás. La barrera que sella este mal se ha debilitado, y el héroe deberá rearmarse para poder hacerle frente.

Así pues, nos espera una larga aventura en la que Link tendrá que recorrer, sin ningún tipo de indicación o ayuda, un enorme mapeado (bastante más grande de lo que podáis imaginar), donde le esperan mil y un secretos que le ayudarán a crecer. El primero de ellos son los 120 santuarios, pequeños puzles que nos otorgarán poderes y que, en realidad, son pequeños desafíos en los que tendremos que utilizar alguna habilidad, como Magnesia, para mover objetos con un gran imán. Superar estos puzles nos dará acceso a unas valiosas joyas, que podremos intercambiar por mejoras para Link (desde corazones a aumentos de resistencia a la hora de combatir, trepar y realizar otras acciones).

Nada es como recuerdas

El mundo abierto de Hyrule también encierra mazmorras, aunque su enfoque será distinto. No habrá items especiales como la clásica brújula (ni siquiera escucharemos la clásica fanfarria) ni serán extremadamente grandes o confusas. Desentrañar sus secretos nos puede llevar varias horas, pero no esperéis nada infernal del tipo "Mazmorra del Agua" de *Ocarina of Time*. Al final, eso sí, nos esperará un enorme enemigo final, que serán distintas encarnaciones de Ganon y recordarán, en parte, a los colosos de *Shadow of the Colossus*. Aquí, »

■ Algunos jefes finales serán verdaderos colosos (por su gran tamaño). Si no tienes los recursos que necesitas, podrás huir y reabastecerte...

BREATH OF THE WILD NO MIRA AL PASADO DE LA SERIE PARA OFRECER ALGO NUEVO Y COLOSAL



■ Veremos establos y poblados de todo tipo, e incluso nos reencontraremos con personajes como el vendedor Terry, de *Wind Waker*.



■ Las mazmorras tampoco faltarán a su cita, aunque habrá menos cantidad, serán más pequeñas y no tendrán objetos especiales.

» también habrá cambios, ya que, por ejemplo, si necesitamos flechas para derrotarlos y no tenemos, tendremos que huir, reabastecernos y volver cuando podamos plantarles cara. Tendrán una barra de energía visible y puntos débiles.

Estos jefes no serán los únicos enemigos duros de roer. Por el entorno, también nos encontraremos con criaturas especiales (algunas sólo saldrán de noche) y los llamados "Guardianes", los engendros mecánicos que pudimos ver en el primer trailer del juego. Algunos estarán completamente operativos, otros no se podrán mover... pero todos tendrán algo en común: serán muy, muy duros de roer.

Un mundo muy vivo

Aparte del ciclo día-noche, también el clima será dinámico, y tan pronto podrá empezar a llover como a tronar. Si llevamos objetos metálicos, tendremos que desequiparlos, ya que atraerán los rayos y nos freirán. Del mismo modo, dada la libertad del juego, podremos encontrar habilidades que nos permitirán, por ejemplo, invocar el poder del rayo. De este modo, si lo conseguimos antes de llegar a un jefe rodeado de agua, vencerle será mucho más fácil que sin dicho poder...

Los cambios afectarán también a otros aspectos y, por ejemplo, habrá establos donde podremos dejar los caballos que domemos (para llamarlos, tendremos que estar "cerca"). Además, habrá puntos de viaje rápido, como las torres Sheikah que levantaremos al llegar a ciertos puntos. Hasta las posadas tendrán cambios, como darnos un corazón extra (que perderemos al ser golpeados) si dormimos en una cama, en lugar de a la intemperie. Y esto es sólo la punta del iceberg de una de las aventuras del año... para la que Nintendo también prepara contenido extra de pago. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

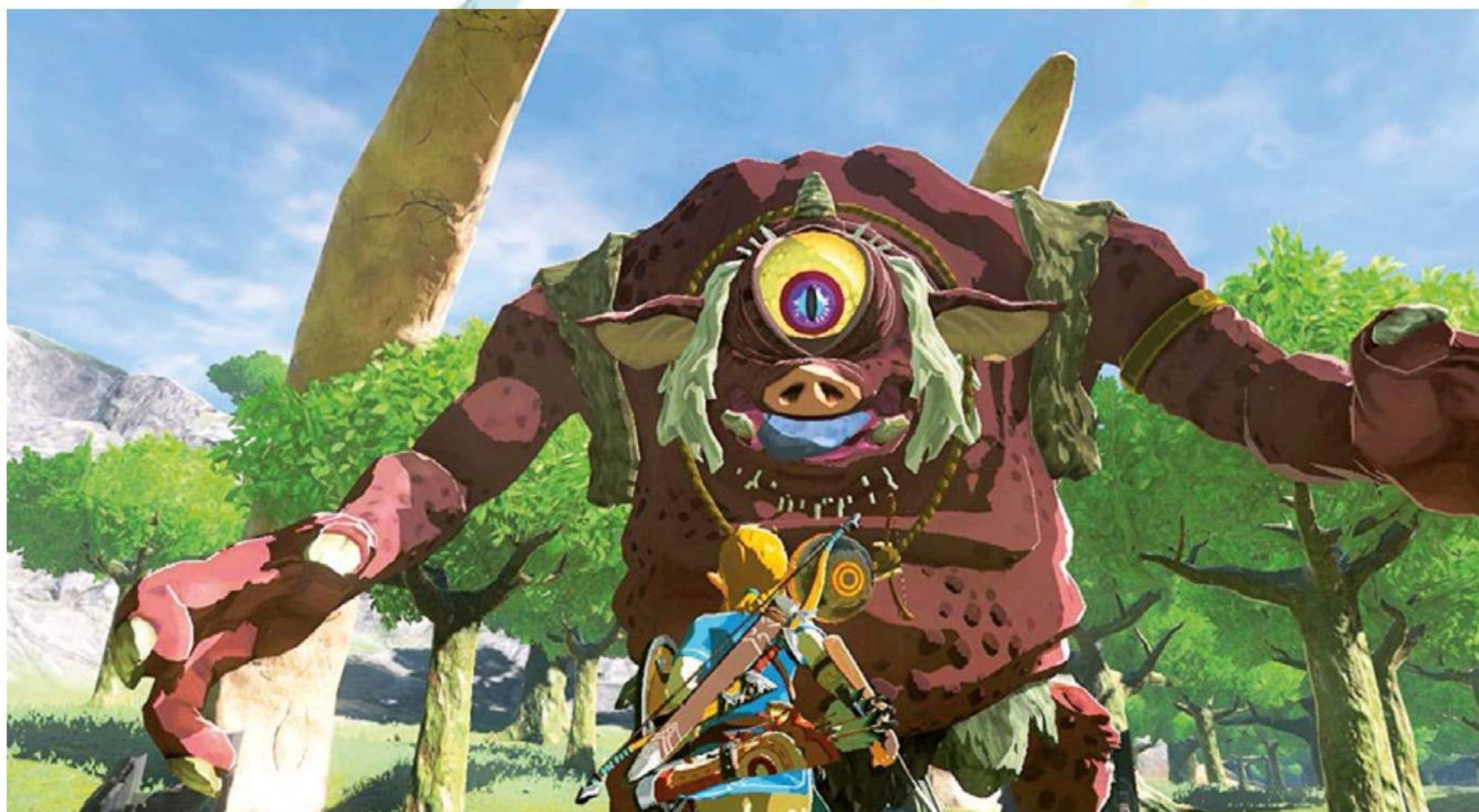
***Zelda* se renueva por dentro y por fuera para dejar una aventura épica, enorme, colosal y repleta de novedades.**

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Franky_music
"Es un The Legend of Zelda: habrá a quien le guste más y habrá a quien le guste menos, pero va a ser un juegazo segurísimo."

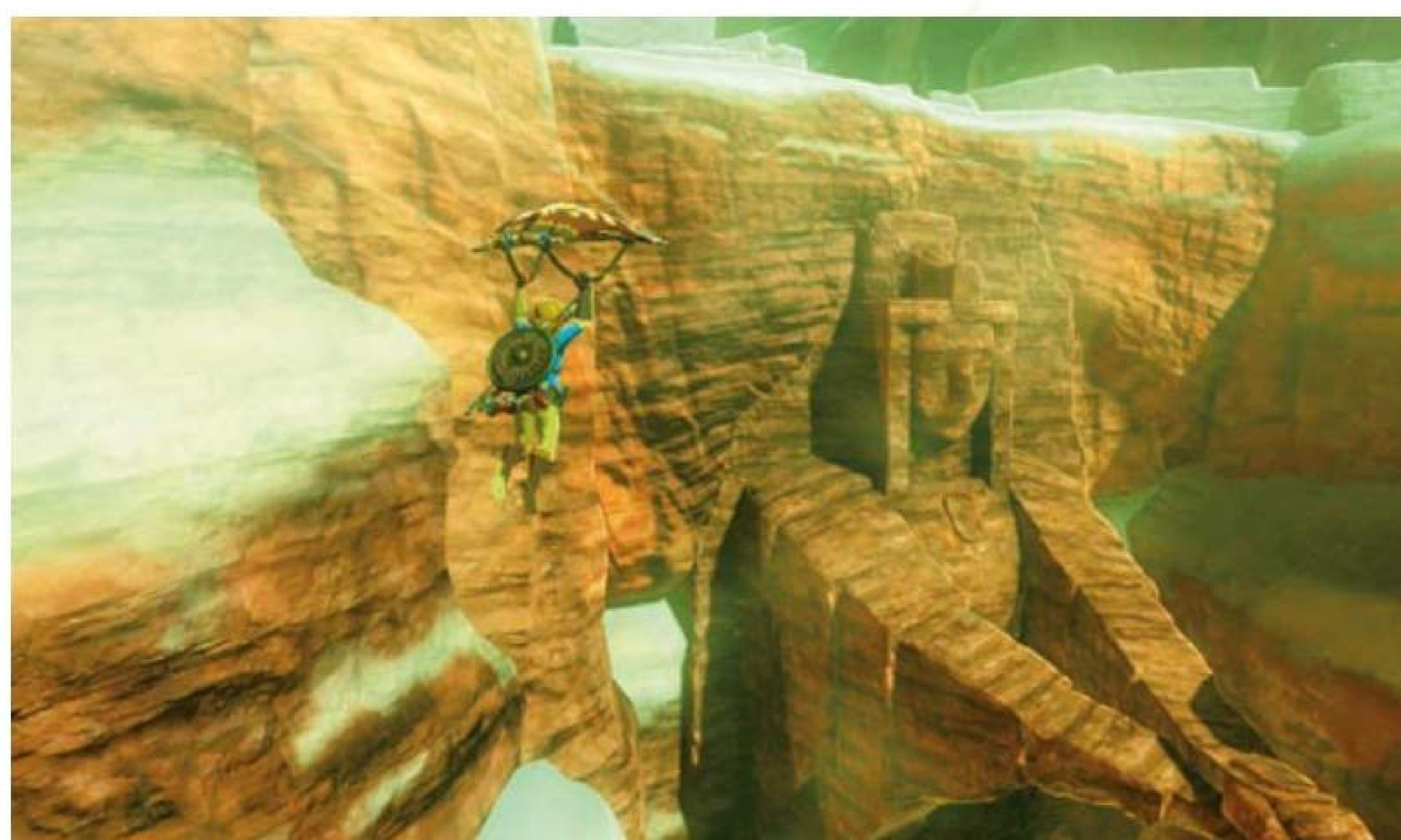
WEB LeviathamL
"Sigue sin convencerme esta estetica de dibujo animado a lo Prince of Persia de 2008, como si fueran de papel. No sé... Prefería mil veces más el estilo de Ocarina of Time y Majora."

WEB Lexxgamer21YT
"No me gusta NADA que un Zelda tenga contenido de pago. Pueden hacerlo en juegos como Splatoon 2 o Mario Kart 8 Deluxe, pero un juego del estilo de The Legend of Zelda..."



La exploración del mundo será uno de sus grandes atractivos, ya que será donde la palabra "aventura" cobrará sentido.

La creación (de objetos y probablemente armas y armaduras) será una parte central, aunque Nintendo no ha mostrado nada aún...







Habrá que tener en cuenta la climatología. Capturar caballos salvajes será más fácil bajo la lluvia, que atenuará nuestro ruido.

LAS CLAVES

1 **COLOSAL.** El tamaño de Hyrule excederá vuestras expectativas más optimistas. Es enorme, y con multitud de cosas para hacer.

2 **RUPTURA.** *BotW* va a romper con muchos axiomas de la serie para ofrecer un mundo verdaderamente salvaje y abierto (y sin ayudas).

3 **IGUALES.** Wii U y Switch recibirán la misma aventura, pero con alguna diferencia, como tener que instalar 3 GB en la versión de Wii U.



Por primera vez, un *Zelda* llegará con voces y, además, estará en castellano, con un cuidado doblaje.



■ *Tekken 7* repasará toda la historia del clan Mishima y nos presentará a la matriarca, Kazumi. Kazuya y Heihachi acapararán la gresca... y uno de los dos morirá. ¿Quién?

■ 2 DE JUNIO ■ BANDAI NAMCO ■ LUCHA

Tekken 7

■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen



¿UN FILICIDIO O UN PARRICIDIO?

Uno de los pioneros de la lucha poligonal llevaba ya unos años de retiro espiritual, pero va a regresar con fuerza a nuestros hogares.

Al margen del insípido free-to-play *Revolution* (2013) y las batallas por equipos de *Tag Tournament 2* (2012), no veíamos un *Tekken* canónico desde 2009, cuando se lanzó la sexta entrega numerada. Por suerte, el Torneo del Puño de Hierro está ya casi listo para debutar en la actual generación con su séptima edición, tras dos años fogueándose en los salones recreativos de Japón. La versión doméstica incorporará todos los contenidos de la máquina, incluidos los de la expansión *Fated Retribution*, aunque ya ha habido cierta polémica, pues habrá un pase de temporada que dará derecho a nuevos personajes, modos, fases y trajes. Como peculiaridad, la versión de PS4 incluirá algunos trajes clásicos para King, Xiaoyu y Jin, así como un modo para escuchar canciones clásicas de la saga. Por su parte, la de Xbox One, al menos en su versión digital, dará acceso gratuito a *Tekken 6*, por medio de la retrocompatibilidad.

El cataclismo definitivo

Tekken 7 será el capítulo final sobre la guerra del clan Mishima. Heihachi y Kazuya se enfrentarán por el control de su imperio y uno de los dos acabará muerto... La historia estará contada a través de espectaculares secuencias que combinarán tiempo real y elementos prerrenderizados, con suaves transiciones hacia los combates.

LAS TRANSICIONES ENTRE LOS COMBATES Y LAS ESCENAS DE VÍDEO SERÁN MUY SUAVES



LAS CLAVES

1 LUCHADORES. Habrá unos 30. Harada cree que los 60 de *Tag Tournament 2* fueron un exceso, sobre todo para aprenderse cómo luchar contra cada uno...

2 HISTORIA. Las escenas de vídeo tendrán una gran importancia y, además, podremos revisionar las de las anteriores entregas, algo que los novatos agradecerán.

3 UNREAL 4. Ésta es la primera entrega de la saga que usa el motor de Epic Games. Su uso se apreciará, sobre todo, en los entornos, que sufrirán derrumbes.



Las típicas "chispas" al impactar los golpes, seña visual de la saga, se mantendrán impertérritas. Estar derribado en el suelo ya no penalizará tanto como en el pasado. ¡Véngate, Paul!



Los torneos online estarán estructurados en cuadros de ocho participantes. Si perdemos, para evitar esperas, nos enfrentaremos a otra persona que también haya caído previamente.

El sistema de lucha, muy familiar, estará construido sobre tres pilares: el rage mode (la fuerza aumentará al disminuir la salud), los movimientos asociados a él (poderosos ataques que sólo podremos usar una vez) y el power crush (para escapar cuando el rival nos arrincone). La idea es que sea accesible a todos los públicos, si bien, como de costumbre, habrá que echar muchas horas para interiorizar las diferenciadas técnicas de la treintena de luchadores que habrá. Entre ellos, debutarán cerca de diez, como Kazumi Mishima, Claudio, Shaheen, Josie, Katarina, Lucky Chloe, Gigas o Akuma. Por supuesto, habrá viejos conocidos, como Bryan, Bob, Nina, Hwoarang, Law, Miguel, Yoshimitsu, Panda...

El veterano Katsuhiro Harada, padre de la saga, y su equipo se han animado a usar el motor Unreal 4. Eso les ha dado algún quebradero de cabeza, pero se traducirá en unos entornos llenos de efectos visuales, como derrumbes y agrietamientos del suelo.

PRIMERA IMPRESIÓN

El pase de temporada para un juego que viene de lejos en recreativas duele, pero su jugabilidad es intachable y la historia de los Mishima dará guerra.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Jug. veterano

"El juego me lo compraré porque tiene muy buena pinta. Desde Tekken 5, que me pareció un poco descafeinado, no me he vuelto a comprar ninguno, y éste parece bastante innovador."

WEB Moskinos

"'Los jugadores se pierden en planteles tan grandes'... así que, para contentarlos, sacamos la mitad de luchadores y fastidiamos a los fans de toda la vida. Hay que ser caradura."

WEB FRANSNAKE

"Hacía falta un juego de lucha a la altura de la generación y que superase la chapuza de Capcom con Street Fighter V. Ojalá salga también algún Soul Calibur que sea el resurgir de la saga y que nos haga vibrar como lo hizo en aquella amada Dreamcast."



Akuma, de *Street Fighter*, estará invitado al Torneo del Puño de Hierro. Tal vez sea lo más parecido que veamos nunca a aquel *Tekken X Street Fighter* del que nunca más se supo...

BIOWARE NOS ENVIARÁ A UNA NUEVA Y APASIONANTE ODISEA ESPACIAL

■ La lejana galaxia de Andrómeda será la que acoja esta nueva entrega de la aclamada saga de rol *Mass Effect*.

■ 23 DE MARZO ■ ELECTRONIC ARTS ■ ROL

Mass Effect Andromeda

■ Por Sergio Martín @replicante64

¿PREPARADO PARA UNA NUEVA Y APASIONANTE ODISEA ESPACIAL?

La gran franquicia de BioWare regresará en breve con una entrega muy especial. Sí, porque *Mass Effect Andromeda* dejará atrás la trilogía original protagonizada por el comandante Shepard para brindarnos una nueva era.

Ésta tendrá lugar unos seis siglos más tarde de lo sucedido en *Mass Effect 2* y estará protagonizada por dos hermanos, Scott y Sara Ryder, quienes comandarán la flota encargada de llevar a cabo la misión denominada Iniciativa Andrómeda: crear y asentar una colonia segura en esa galaxia, una de las más prósperas de todas las conocidas por la humanidad. Nosotros podremos elegir asumir el rol de Scott o el de Sara (a quienes podremos modificar su nombre, claro), y gozaremos de la ayuda de otros miembros del grupo, como Peebee, Liam y Cora.

Una galaxia a nuestros pies

Como siempre, tendremos libertad absoluta para desplazarnos de un mundo a otro, así como establecer las relaciones (de cualquier tipo, ya sabéis...) con los personajes secundarios que nos apetezca. El sistema de juego también se mantendrá fiel a lo vivido antaño, disfrutando de combates en tiempo real, dialogando con todo ser con el que nos topemos y mejorando paulatinamente las cualidades de los personajes. Pero, a esto, se sumarán importantes novedades, como nuevas razas alienígenas (entre ellas, la Kett, no muy amigable), la posibilidad de usar un jetpack para desplazarnos con más soltura por los escenarios o la adición de un nuevo árbol de habilidades conjunto (adiós a las distintas clases de personajes). Y, a esto, se sumará un modo multijugador cooperativo, que evolucionará bastante respecto a lo visto en *Mass Effect 3*. Todo esto quedará rematado por una ambientación excelente y, gracias al motor Frostbite 3.0, disfrutaremos de un acabado visual verdaderamente impecable (a 4K en PC y PS4 Pro). ■

PRIMERA IMPRESIÓN

No es que se haya visto mucho acerca de esta nueva odisea RPG de BioWare, pero, sin duda, goza de un aspecto impecable... y tiene muchas papeletas para ser uno de los GOTY de 2017.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Xineseman

"La historia tampoco parece gran cosa, muy genérica. Y, ¿soy yo o le han rebajado el tono? Es como más desenfadado y no tan adulto como los anteriores."

WEB Ishimuranacho

"Espero que no se lo hayan cargado con esa jugabilidad tipo Vanquish. Es demencial cómo se mueven. ¿Alguien se acuerda de Shepard en ME1? Era de palo cómo se movía."

EDICIÓN EXCLUSIVA **GAME**

IMAGEN NO DEFINITIVA



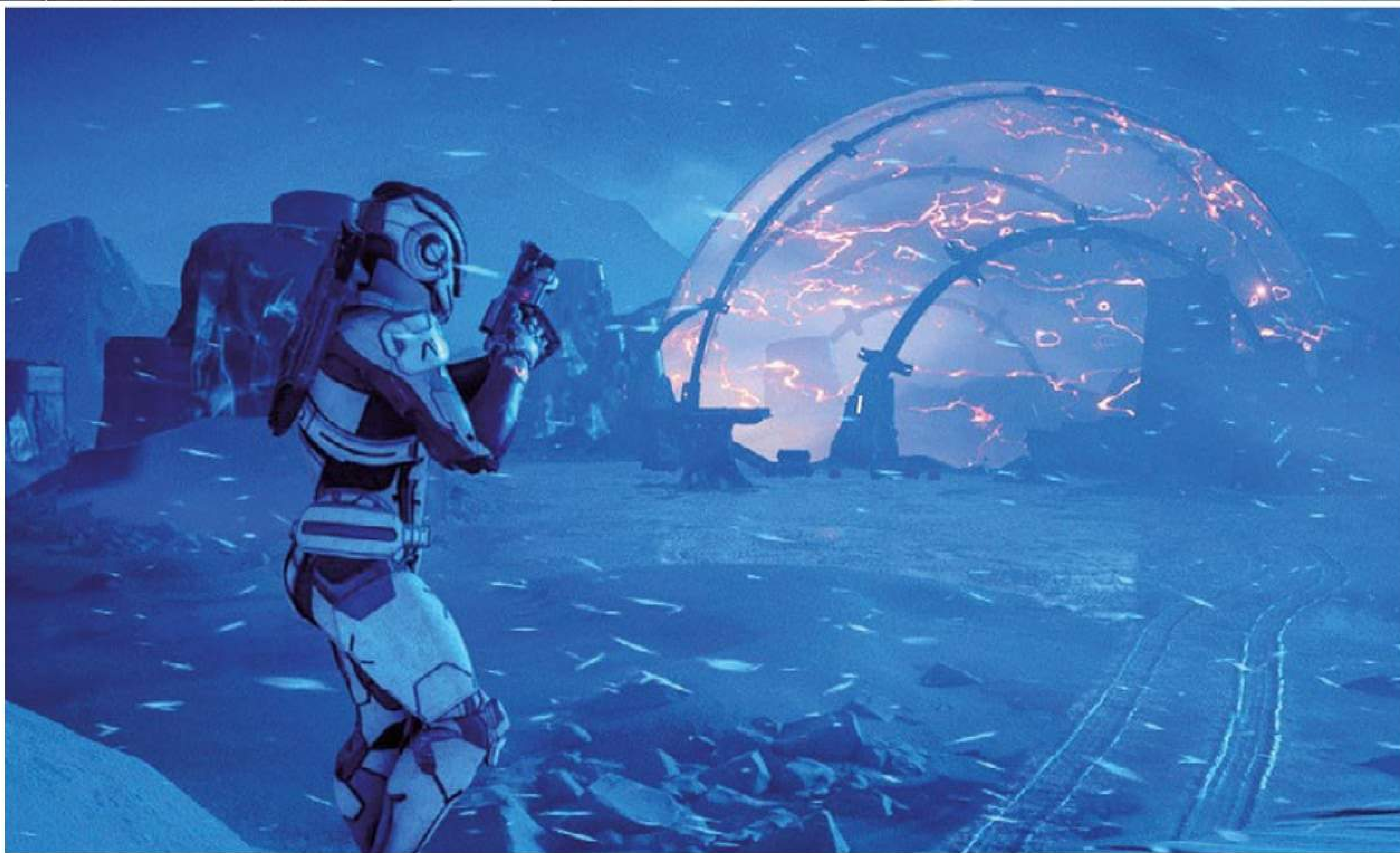
Hazte con la edición Nomad RC que incluye contenido extra físico y digital. Llévate de regalo una caja metálica exclusiva y un DLC de regalo.

*Edición Nomad RC limitada a 50 uds. Promoción de la caja metálica y DLC limitada a 2.000 uds.









■ La jugabilidad seguirá siendo muy abierta y nos permitirá viajar de un lugar a otro cuando así lo deseemos. Podremos visitar un amplio número de localizaciones diferentes y entrar en contacto con una gran cantidad de razas alienígenas... como los inéditos Kett (arriba).

LAS CLAVES

1 **UN NUEVO RUMBO.** El venerado comandante Shepard dejará paso a dos nuevos protagonistas: los hermanos Ryder.

2 **INNOVACIONES.** A pesar de que la mecánica de juego se mantendrá fiel a la saga, esta entrega incluirá novedades como un renovado árbol de habilidades, nuevas razas y vehículos o la posibilidad de usar un jetpack para movernos.

3 **ATMÓSFERA DE CIENCIA FICCIÓN.** El motor Frostbite nos permitirá sumergirnos en un universo —volverá el mapa de la galaxia, aunque distinto— tan atractivo como rebosante de personajes con los que dialogar y relacionarnos.

■ 4 DE ABRIL ■ ATLUS ■ ROL

Persona 5

■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

LADRONES QUE TE ROBARÁN EL CORAZÓN

La serie *Persona* de Atlus está considerada uno de los grandes baluartes del J-RPG moderno, no sólo por su indiscutible calidad jugable y visual, sino porque, además, apuesta por una ambientación distinta (de corte estudiantil) y por ahondar, en sus tramas, en lo más profundo de la psique humana.

Esta quinta entrega no va a ser una excepción y, de nuevo, nos invitará a encarnar a un héroe anónimo (lo bautizaremos al comenzar a jugar). Es un joven de apariencia normal y con unas obligaciones corrientes (como ir a la escuela o buscarse "trabajillos" temporales), pero que esconde un lado "oscuro": forma parte de la banda los ladrones fantasma, junto a algunos de sus amigos, como Ann Takamaki y Ryuji Sakamoto, y la antropomórfica mascota del grupo, el gato Morgana. Pero no son unos ladrones normales y corrientes. El objetivo de sus incursiones "latrocinias" son los sueños más ocultos de aquéllos que les rodean y les importan. Así, como en *Persona 4* y anteriores entregas, vuelve el ciclo noche-día, lo que se traduce en distintos estilos de juego.

Vamos al "insti"

De día, como hemos dicho, tendremos que acudir al instituto Shujin, donde tendremos que participar de sus actividades, que irán desde ir a clase a realizar tareas extraescolares o relacionarnos con los compañeros. Sí, los llamados "Social Link" de previos *Persona* volverán revisados, como "Confidentes". No sólo todos estarán doblados (en anteriores *Persona*, sólo escuchábamos frases sueltas), sino que, además, según estrechemos lazos con ellos, aparte de darnos información, nos proporcionarán habilidades y ventajas cuando pasemos "a la acción", por las noches.

Al utilizar nuestro móvil, accederemos al llamado Metaverso, una especie de interpretación del inconsciente de la humanidad. Cada oscuro deseo que queramos robar representará un "palacio" protegido por sombras, que, a diferencia de anteriores *Persona*, no serán entornos generados aleatoriamente. En ellos, nos esperan distintos estilos de juego, con toques de sigilo, puzles o unas sencillas plataformas, aunque la exploración y los combates por turnos —y el uso de las Persona o manifestaciones físicas de nuestra psique— serán su corazón. Habrá opciones online, como que nos ayuden otros jugadores si uno de nuestros personajes cae o es secuestrado. También destacará por su cuidada estética (sobre todo la intefaz) y la banda sonora, a cargo de Shoji Meguro, un clásico en la serie. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Un J-RPG que derrocha clase y estilo, y que, además, es único en su especie. Lástima que no llegue con los textos en castellano, porque eso podría ayudarle a triunfar por aquí...

LA NO TRADUCCIÓN AL CASTELLANO ES EL GRAN PERO DE P5 Y TODA UNA SAGA QUE, POR CALIDAD, MERECE TRIUNFAR

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Master
“Lastima por el idioma; si no, me lo compraria, pero, así, no.”

WEB Manuel Vilches
“La verdad que aprendí inglés gracias al Persona 3 en su día y el 4 no me resultó tan complicado. El idioma es lo de menos, al final.”

WEB ACI
“Lástima el idioma: tienes que tener un nivel bastante alto para estos juegos. Si no, hay muchas frases de las que no te empanas.”



Los combates por turnos serán mucho más fluidos de lo que acostumbra el género. La interfaz, por su parte, será otro de sus aciertos.







Los palacios no se generarán aleatoriamente, y habrá toques de sigilo, puzles, objetivos secundarios y más.



También podremos recorrer una recreación de Tokio, con zonas tan conocidas como Shibuya.

LAS CLAVES

1 **TU LADO OSCURO.** Su trama explorará el lado oscuro del ser humano. De día, seremos un estudiante; de noche, un ladrón "justiciero"...

2 **J-RPG... Y MÁS.** En el juego, confluirán las mecánicas de un juego de rol con otras más propias de simulador social, minijuegos, sigilo...

3 **PERSONALIDAD.** Si algo derrocha el juego, es estilo. Interfaz, el resumen de los combates, la música acid jazz... Todo tiene personalidad propia.



■ MAYO ■ TEQUILA WORKS ■ AVENTURA

Rime



■ Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

LO DESCONOCIDO, A LOS OJOS DE UN NIÑO

Una de las grandes sensaciones de la feria Gamescom de 2013 fue *Rime*, obra del estudio español Tequila Works. Pero, tras esa primera presentación, el silencio del estudio o la ruptura de la exclusividad con Sony hacían presagiar lo peor. Por suerte, en mayo, se podrá disfrutar de este "final feliz".

Y es que *Rime*, que, finalmente, llegará a PS4, Xbox One, PC y Switch, está llamado a ser una obra única. Puede que recuerde estéticamente a *ICO*, The *Last Guardian*, *The Witness* y otras obras de referencia... pero lo cierto es que tanto su desarrollo como su narrativa lo convertirán en un título único, y en muchos sentidos. La principal razón será la forma de contarnos su historia —la de un niño que despierta en una isla desconocida—, sin utilizar diálogos ni palabras. Como lenguaje, utilizará la luz, los adorables gestos del niño y otros personajes, como un pequeño zorrillo (que aparecerá para ayudarnos o guiarnos si nos atascamos o perdemos), o la propia isla. Y, por supuesto, la soberbia música de David García, que evocará emociones cada vez que suene.

¿Qué es realmente *Rime*?

Pero la narrativa no es la única razón que hará de *Rime* una aventura única. A la hora de jugar, será una amalgama de géneros: habrá exploración en mundo abierto, puzles, plataformas... pero no pondrá especial foco en ninguno. Los puzles serán la llave para ir desentrañando los misterios de la isla, y tendrán una dificultad creciente. La clave es afrontarlos desde los ojos de un niño, no con la lógica de un adulto. Tocar, probar, experimentar... No hay indicaciones claras, ni textos que aparezcan en pantalla alertándonos de lo que debemos hacer; sólo alguna pista aquí o allá, o a la que llegaremos tras haber probado distintas cosas con los elementos del entorno, ya sean esferas que podemos acarrear, antorchas... Así, por poner un ejemplo, el protagonista (de nombre desconocido) puede gritar para hacer resonar unas estatuas de jade. Nadie nos lo dice, pero pronto descubriremos que, haciendo resonar todas las de un área, conseguiremos despejar el paso en uno de los primeros puzles que jugamos.

Nada de esto resultaría tan brillante si, además, no estuviera respaldado por un atractivo apartado visual. La isla rebosa color, luz (aunque hay ciclo día-noche) y vida, con inspiración en las obras de Joaquín Sorolla y Giorgio de Chirico. Es un juego que entra por los ojos y que, por temas de diseño y mecánicas de juego, en ocasiones, no sabrás si es él el que está jugando contigo, buscando un diálogo con el jugador que rara vez se ve. Un título más que interesante y que, en este primer contacto, nos ha encantado. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

***Rime* nos conquistó en 2013, y lo ha vuelto a hacer en 2017. Si el resto de la aventura mantiene el nivel de lo poco que hemos visto, sin duda, estaremos ante uno de los grandes del año.**

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Phantis
"Se ve muy bonito: esperemos que el desarrollo sea de los que te atrapan y que la curiosidad, los puzles y la exploración te animen a jugarlo."

WEB Gabyman
"30 € en físico un juego que tiene una pinta preciosa, que se aleja de lo convencional, que es español y que tiene toques de ICO... La compra es obligatoria."

WEB Jairoguy
"¿Habrá versión física? Me ha gustado lo que he leído y visto... Sí señor."



■ La ambientación de *Rime* será muy mediterránea, y su luminosidad remitirá a la obra de Sorolla.





■ El juego no tendrá combate, aunque habrá enemigos de los que tendremos que huir. Pero tampoco será un survival horror...



■ BadLand Games distribuirá la edición física del juego, para PS4 y para Xbox One. Se desconoce aún si traerá algún tipo de extra.

REGALO POR RESERVA GAME

Reserva tu juego en GAME y llévate el **Mapa de la Isla de regalo**

*Promoción limitada a 800 unidades.



LAS CLAVES

1 SENTIDO... y sensibilidad es lo que derrochará *Rime*, y nos lo transmitirá con su música, con su protagonista, con sus animaciones...

2 MEZCLA DE GÉNEROS. Exploración en mundo abierto, plataformas en 3D, rompecabezas... y no sólo eso: bajo esa apariencia, habrá aún más.

3 ESPECTACULAR. Gráficamente, será un juego precioso, gracias a sus brutales efectos de luz. En PS4 Pro, contará con mejoras.

El niño protagonista será extremadamente expresivo con sus animaciones: palmadas, llantos... y mucho más.

TRAS UN LARGO DESARROLLO, PARECE QUE RIME, POR FIN, VERÁ LA LUZ EN MAYO DE ESTE MISMO AÑO

■ 5 DE MAYO ■ BETHESDA ■ AVENTURA

Prey



■ Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

UN ALIENÍGENA LLAMADO "DISOSHOCK"

Arkane Studios nos maravilló hace unos meses con *Dishonored 2* y, sólo medio año después, quiere volver a hacerlo con *Prey*. El juego de Corvo y Emily lo firmó la división del estudio en Lyon, pero este reseteo corre a cargo de la de Austin, lo cual explica la cercanía temporal de ambos lanzamientos.

Más allá del nombre, el juego no tiene nada que ver con la primera entrega que publicó 2K en 2006, ni tampoco con aquella secuela numerada que tan buena pinta tenía y que acabó por cancelarse. Es una experiencia creada desde cero, pero que conserva muchas de las señas de identidad de *Dishonored* y las amalgama con otras de *BioShock*. Sus responsables lo califican como "un juego de estación espacial abierta", pues tendremos una gran libertad para recorrer una instalación llamada Talos I que fue impulsada por el presidente Kennedy, en una historia alternativa en la que no murió asesinado, para estudiar fenómenos extraterrestres. Sin embargo, la sede acabó siendo usada para experimentos de dudosa moralidad. Ahí, entrará en juego Morgan Yu, un sujeto de pruebas que, un día, descubrirá con horror que los alienígenas con los que se estaba investigando han escapado de su cautiverio y amenazan a la humanidad. Sólo él podrá detenerlos...

Una aventura diferente

Prey combinará mecánicas de exploración, shooter y rol, con un gran peso de la narrativa. El uso de las armas de fuego estará muy coartado por la escasez de munición, pero, ahí, entrarán en juego los neuromods, una especie de plásmidos que podremos inyectarnos en el ojo y que otorgarán diversas habilidades. Por ahora, las que más llaman la atención son la mímesis, que permitirá convertirse en objetos del entorno (como una taza o una torreta), y el estallido cinético, que servirá para propulsar cosas. También se han anunciado ya un arma que generará erupciones de plasma y el poder para mover objetos pesados. Como en *Dishonored*, esos trucos se podrán combinar de distintas maneras, para sacar partido al genial diseño de escenarios. Además, habrá un cañón de pegamento que permitirá crear nuevos caminos, tapar tuberías en llamas o convertir en estatuas a los nebulosos alienígenas. Hablando de ellos, de momento, se conocen tres tipos: los miméticos (arañas que podrán camuflarse con el entorno), los fantasmas (humanoides muy ágiles) y Pesadilla (unas moles enormes). Además, habrá mecánicas roleras, como tres árboles de progresión y un sistema de creación y deconstrucción de objetos.

Artísticamente, el juego usará el motor de *Dishonored 2* y le dará un barniz de art decó y modernismo que casa sorprendentemente bien con la ambientación espacial. ■

■ PRIMERA IMPRESIÓN

Que un juego recuerde a *Dishonored* y *BioShock* a la vez es una gran noticia. Puede ser uno de los tapados de 2017.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB ishimuranacho
"Me encanta paladear cada segundo y cada rincón de este tipo de juegos. Buaffff, qué pintaza. Qué ganas de jugar a este Prey."

WEB Xinese_Man
"En mi opinión, Arkane Studios despunta en jugabilidad, pero no en trama o narrativa. Dichos apartados en Dishonored los catalogaría incluso de pobres."

WEB Balzak
"Qué sorpresón: no pensaba que fuera a salir tan pronto. Estoy colapsado de tanto juego subjetivo, pero es una gran noticia que salga en tan poco."



LAS HABILIDADES SE PODRÁN COMBINAR DE MÚLTIPLES MANERAS, PARA APROVECHAR EL DISEÑO DE ESCENARIOS



■ Los Tifón, que es como se llaman los alienígenas de *Prey*, cuentan con habilidades que Morgan Yu podrá usurparles para utilizarlas en su propio beneficio.

■ La dirección artística recuerda mucho a la de *Dishonored*, pero, al ambientarse en el espacio, no habrá sensación de déjà vu con los escenarios.







■ El cañón GLOO será muy útil para "congelar" a los enemigos, pero también servirá para crear plataformas y sofocar fuegos.

LAS CLAVES

1 **THRILLER.** Morgan Yu tendrá que sobrevivir en un entorno hostil. La narrativa de ciencia ficción y la amenaza alienígena prometen dar juego.

2 **ESTACIÓN ESPACIAL.** La Talos I se podrá recorrer libremente, pero, además, podremos salir al espacio exterior. ¡Cuidado con el oxígeno!

3 **DISEÑO.** La dirección artística "neo decó" será genial y la estructura de niveles recordará, por momentos, a la de un metroidvania.



■ Podremos elegir el sexo de Morgan Yu nada más empezar la aventura, aunque el desarrollo será el mismo en ambos casos.



Warren, el protagonista de *The Surge*, contará con un exoesqueleto que estaba pensado para combatir el cambio climático y que acabará por salvarle la vida.

MAYO ■ DECK13 INTERACTIVE ■ ROL

The Surge



Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

SOBRECARGA DE JUEGOS CON LOS QUE IRSE AL OTRO BARRIO

Deck13, el estudio alemán que creó *Lords of the Fallen*, está ya casi listo para desplegar *The Surge*, un sucesor espiritual que cambiará la ambientación medieval por otra de ciencia ficción.

Su anterior creación era muy notable, aunque, ciertamente, tenía mucho de plagio de *Dark Souls*, pues tanto las mecánicas como la atmósfera eran clavaditas a las de las obras de FromSoftware. Para su nueva obra, tampoco es que se hayan devanado los sesos en cuanto a la jugabilidad, pero, desde luego, el planteamiento argumental es muy diferente y resulta francamente interesante. En un futuro distópico en el que la Tierra está al borde de la extinción, encarnaremos a Warren, un empleado de CREO, una compañía industrial dedicada a crear exoesqueletos con los que ayudar a revertir el cambio climático. Sin embargo, algo truncó su cometido social, y será nuestro deber investigarlo. Para ello, la narrativa se apoyará mucho en los propios escenarios, que estarán plagados de interesantes detalles.

Combates industriales

Jugablemente, *The Surge* será un RPG de acción similar a *Lords of the Fallen* y, por ende, a *Dark Souls*. Los combates cuerpo a cuerpo con báculos o hachas se apoyarán en una barra de cansancio, y la dificultad será inusitada, por lo que morderemos el polvo con sólo un par de caricias. No obstante, Deck13 ha introducido una pincelada propia que resulta muy interesante: podremos enfocar a distintas partes de los enemigos. Si percutimos contra zonas sin armadura, los derribaremos más fácilmente, pero, si queremos recabar piezas con que mejorar el exoesqueleto, tendremos que centrarnos en las partes acorazadas, lo que se saldará con desmembramientos a cámara lenta. Ese sistema de riesgo y recompensa dará juego, sobre todo a la hora de enfrentarse a los jefes. Además, se completará con el típico sistema de almas: si morimos, perderemos los puntos de experiencia que llevemos encima y deberemos ir a recuperarlos... salvo que muramos antes y los perdamos para siempre.

PRIMERA IMPRESIÓN

No es que Deck13 sea el colmo de la originalidad, pero mezclar la fórmula de los *Souls* con una ambientación de robots y ciencia ficción es buena idea.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Dahnyel
"Es un Dark Souls futurista-espacial, y con animaciones especiales para los remates, por lo que se ve. Si es como Lords of the Fallen de bueno, será genial."

WEB xxblacksabattxx
"Este estudio, en lo técnico, cumple, pero no saben darles el toque a sus juegos para que tengan personalidad propia. The Surge parece un skin futurista de Lords of the Fallen."

WEB gackuto
"Se me queda flojo en lo estético, pero todo lo que venga que clone a los Souls o a Bloodborne conseguirá mi atención."

LAS CLAVES

1 **DIFICULTAD.** El sistema de combate cuerpo a cuerpo es el típico de los *Souls*, y tampoco faltan las almas, en forma de deshechos tecnológicos.

2 **CIENCIA FICCIÓN.** El núcleo técnico y jugable es heredero de *Lords of the Fallen*, pero la ambientación apocalíptica y robótica le da otro aire.

3 **NARRATIVA.** A priori, estará canalizada a través del entorno. Deberemos descubrir la verdad oculta tras CREO, una compañía industrial.



El control permitirá apuntar a partes determinadas de los enemigos, para desmembrarlas y poder convertirlas en recursos con los que mejorar nuestro equipamiento.



Los robots que nos plantarán cara no fueron concebidos para luchar, pero hubo algo que los volvió tarumbas. Será nuestra tarea descubrir qué les sucedió.

SERÁ UN RPG DE ACCIÓN SIMILAR A LORDS OF THE FALLEN Y DARK SOULS, PERO CON UN ESTILO ROBÓTICO



Habrá jefes finales de armas tomar. Esquivar sus ataques será vital y, para ello, podremos deslizarnos por el suelo, gracias al exoesqueleto.

MANDO

Pro Controller

El mejor aliado de Switch para jugar en el televisor

COMPAÑÍA Nintendo **PLATAFORMA** Switch
PRECIO 69,90 € **WEB** *www.nintendo.es*



Casi toda la funcionalidad de los Joy-Con está en el pad Pro. Sólo le falta el puerto infrarrojo, aunque tiene cruceta.

Como sucede con cada nueva consola que se lanza al mercado, Switch llega acompañada de un montón de accesorios. Dada su original naturaleza —que combina conceptos de sobremesa y portátiles—, los hay de todo tipo, desde fundas y bolsas de transporte a Joy-Con adicionales, soportes de carga, etc. Uno de los más interesantes es este mando Pro, que, al igual que el modelo de Wii U, viene para ofrecer la mejor experiencia de control posible... al menos, desde el punto de vista de un pad tradicional, para jugar en casa.

Pro Controller condensa en su cuerpo casi todas las novedades tecnológicas de los Joy-Con: no faltan el acelerómetro (que es más preciso que en el GamePad de Wii U), la vibración HD, los botones Home o de captura, lector NFC en el logo... Con respecto a los Joy-Con, sólo le falta el puerto infrarrojo, aunque, como contrapartida, añade la típica cruceta de Nintendo, un añadido que agradecerán los jugadores que, por ejemplo, busquen un control más preciso que el de los botones "cruceta" del Joy-Con para juegos como *Ultra Street Fighter II*.

Se le pueden reprochar, eso sí, algunas cosillas. La primera, que los gatillos, como en los Joy-Con, son digitales (di adiós a controlar el pedal del gas en los juegos de velocidad). Además, aparte del mencionado puerto infrarrojo, el mando Pro también carece de una entrada de auriculares para sacar el sonido a unos cascos, como ofrecen otras consolas domésticas, incluidos los dos modelos de Shield TV. En el lugar que debería ocupar dicha entrada, encontramos una barra de leds que indica el número de jugador que somos. Y, arriba, está el puerto de carga (tiene autonomía para unas 40 horas y tarda seis en cargarse) y botón para sincronizar el mando.

Donde no podemos echarle nada en cara es en su diseño y su ergonomía. A diferencia del mando Pro de Wii U, se ha apostado por una distribución de los elementos que remite al mando de Xbox One, con el stick derecho por debajo de los botones frontales, (que son algo más grandes que los presentes en los Joy-Con). Ergonómicamente, recuerda al mítico mando inalámbrico oficial de GameCube, Wavebird, sobre todo por lo cómodo que resulta entre las manos.

VALORACIÓN El mando ideal para aquéllos que van a utilizar su Switch, principalmente, en modo TV. Es muy cómodo.

ALTERNATIVAS

Todas las consolas, incluida Switch, tienen ya un mando Pro. Esta última, además, recibirá en breve un mando de Hori, con añadidos como modo Turbo.



PAD SWITCH HORI
PRECIO Desde 29,99 €



NACON REVOLUTION (PS4)
PRECIO Desde 109,99 €



ELITE CONTROLLER (XBOX ONE)
PRECIO Desde 159,99 €





TECLADO

Alloy FPS Un teclado gaming que, a la vista, no lo parece

COMPAÑÍA HyperX **PLATAFORMA** PC **PRECIO** 129 € **WEB** *www.hyperxgaming.com/es/keyboards/hx-kb1*

Memorias, headsets... HyperX, la serie gaming de Kingston, ya tiene en su haber un buen puñado de accesorios de calidad, pero aún no estaba presentes en algunos campos, como el de los teclados. Alloy FPS es su primera propuesta, y pone sobre la mesa ideas interesantes. Como su nombre adelanta, es un teclado mecánico orientado a los shooters en primera persona, y lo refleja en detalles como prescindir de memoria interna para guardar perfiles y macros o contar con teclas intercambiables (1, 2, 3, 4 y ASDW) por otras en tonos rojos y acabados rugosos y metálicos, para saber dónde tenemos los dedos sin mirar el teclado. Incluye iluminación LED de color rojo, con seis modos, que van desde iluminar las teclas como una ola (o aleatoriamente) a encender sólo las que pulsemos.

Desde el punto de vista del diseño, Alloy FPS apuesta por un tamaño compacto, lejos de los "mamotretos" de otras marcas (de hecho, el cable USB se puede retirar para transportarlo en la bolsa incluida). Las teclas descansan sobre una superficie metalica, que garantiza una larga vida al teclado, mientras que cada tecla monta un interruptor Cherry MX Blue, conocido por estar entre los más ruidosos y duros, una sensación a la que cuesta acostumbrarse al principio, pero que deja una vida útil superior a los 50 millones de pulsaciones.

VALORACIÓN **Si buscas teclados gaming que no lo parezcan, , Alloy FPS es justo eso... aunque puede resultar algo duro y ruidoso.**



CONSOLA

Nvidia Shield TV

La "caja mágica" del streaming

COMPAÑÍA Nvidia **PLATAFORMA** Android TV **PRECIO** 229,99 € **WEB** *www.nvidia.es/shield*

Apenas ocho meses después de su lanzamiento en España, Nvidia ha actualizado su "streamer" de contenidos con una nueva versión, aún más pequeña (sin ranura microSD ni puerto microUSB), pero igual de potente. Así, esta pequeña cajita con sistema operativo Android TV te permitirá hacer streaming, hasta en 4K y HDR, directamente a tu televisor, a través de servicios de vídeo bajo demanda como Netflix o Youtube. Y no sólo eso. Su base Android 7.0 permite acceder a Play Store y descargar aplicaciones de todo tipo (juegos, emuladores, reproductores de vídeo como VLC Videolan o PLEX), aunque el catálogo de apps adaptadas a Android TV es limitado (se pueden instalar apps que no están en la Store vía USB, pero pueden no rendir bien). También siguen presentes los comandos de voz (para buscar en las apps) y el servicio de pago GeForce Now, para hacer streaming de juegos de PC con soberbios resultados y sin lag, aunque requiere una gran conexión.

Esta nueva versión también incluye de serie un gamepad rediseñado (más ligero y con reconocimiento de voz) y el comodísimo mando multimedia, que antes se vendía por separado, cerrando, así, un conjunto de gran calidad.

VALORACIÓN **Le faltan apps (Movistar+, Amazon Prime...), pero, como "streamer", hoy día no tiene rival.**



El panel es panorámico, de 35" y curvo, una combinación de tamaño y diseño un tanto atípica.

MONITOR

AGON AG352UCG

Tamaño, resolución y diseño, todo en un gran panel

COMPAÑÍA AOC **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** 899 € **WEB** *aoc-europe.com/es/products/ag352ucg*

Poco a poco, los monitores de gaming van ampliando horizontes con tamaños y formatos que, hace tres años, eran impensables. Ahora, es AOC la que se tira a la piscina con este panel de 35" —88,9 cm. de pantalla— que, además, es panorámico y curvo (con un radio de 2000 mm.). Su resolución es de 3440 x 1440 píxeles o, lo que es lo mismo, la llamada QHD UltraWide, que deja unas imágenes muy nítidas y fluidas, gracias, en parte, a otras de sus características, como su tasa de refresco de 100 Hz, su tiempo de respuesta inferior a 4 ms., la inclusión de la tecnología de Nvidia G-Sync (que sincroniza tarjeta y monitor y, así, elimina el tearing y otros defectos visuales) o un sistema antiparpadeo, ya presente en otros modelos de AOC. También tiene un modo que atenúa la llamada luz azul, dañina para los ojos.

Por si su carta de presentación fuera poco, el monitor hace gala de otros interesantes extras, como luces LED personalizables en el marco y la parte trasera (a elegir entre colores rojo, verde y azul), una peana muy ajustable —en altura, inclinación y giro— o detalles más "chorras", como una pieza extraíble para dejar colgados los auriculares...

Cuenta con altavoces de 2W ("suficiente", aunque no destacan) y salida de auriculares. Y éste es, quizá, el aspecto en que más flojea: la conectividad. Aparte de un puerto HDMI y un DisplayPort, no ofrece más entradas de vídeo. Cuenta también con dos puertos USB 3.0... y ya.

VALORACIÓN Es un monitor grande, no para todo tipo de usuarios (como el precio), aunque su calidad de imagen es de diez.

ALTERNATIVAS

Monitores gaming de 35" y curvos no hay demasiados en el mercado (las dos primeras alternativas sí lo son). La tercera es curva, pero de 27"...



ACER XZ350CU

PRECIO Desde 745 €



BENQ XR3501

PRECIO Desde 850 €



SAMSUNG C27 F581

PRECIO Desde 315 €

RATÓN

Siege M04

Más que un ratón... ¡un "ratonazo"!

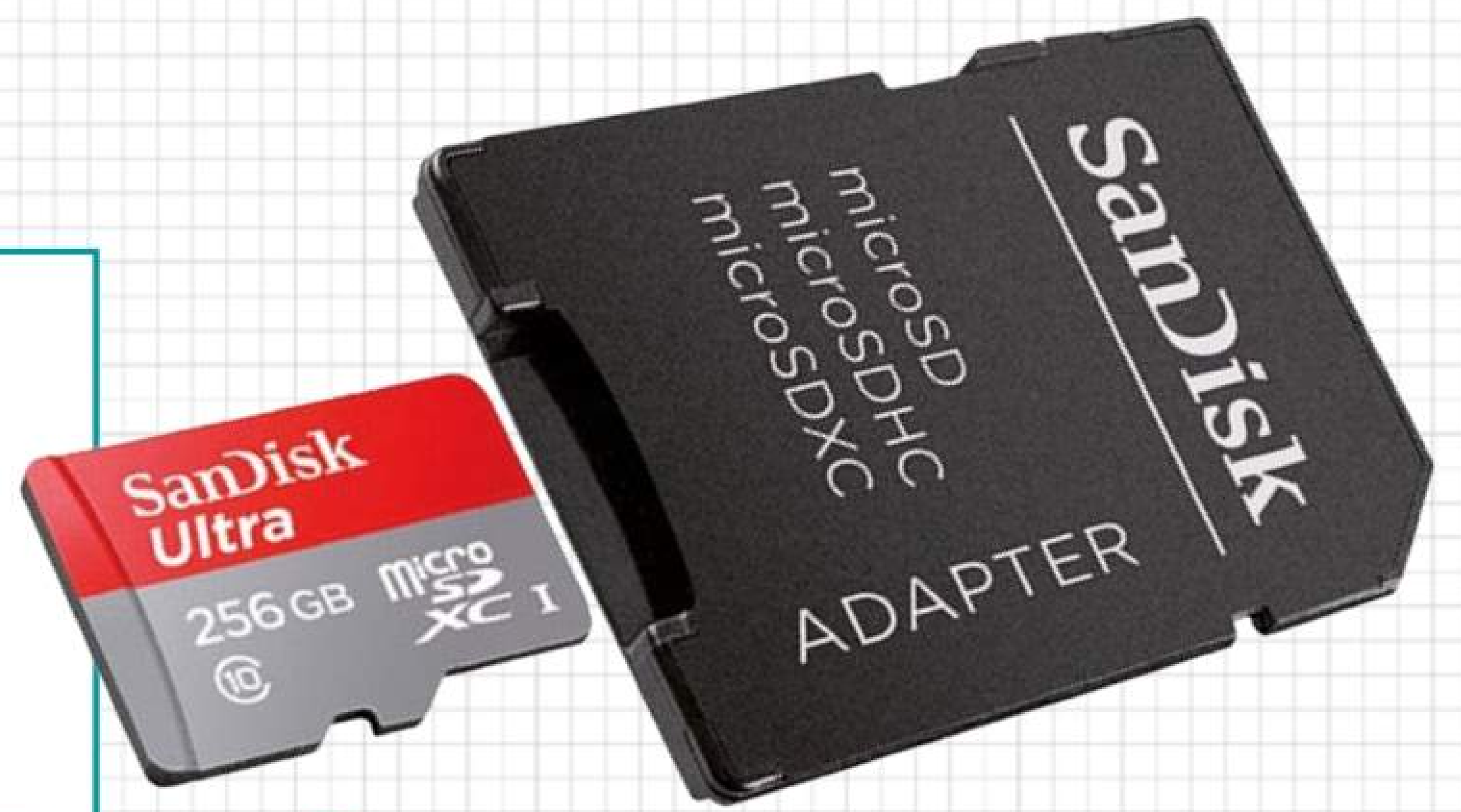
■ **COMPAÑÍA** Creative ■ **PLATAFORMA** PC ■ **PRECIO 79,99 €** ■ **WEB** *es.creative.com*

Como HyperX, Creative también ha entrado en otros mercados, más allá del audio. Su primer ratón de gaming es una cuidada e interesante propuesta, tanto desde el punto de vista técnico como desde el del diseño y el precio (no llega a 80€). Sus especificaciones técnicas son potentes: es capaz de adaptar su resolución de 100 a 12.000 DPI (gracias a la suite Sound Blaster Connect, podemos elegir los saltos de DPI que queremos dar con cada pulsación del botón dedicado) y, además, lo hace con cero aceleración integrada y una frecuencia de 1000 Hz, lo que se traduce en una ultrarrápida y milimétrica respuesta en pantalla. Cuenta con siete botones programables (con memoria interna), un diseño "austero" pero muy cómodo para diestros y, lo más llamativo, tiene diversos puntos de luz LED (en la rueda, el logo y una banda que recorre su perímetro inferior), totalmente configurables y que le dan un toque de personalidad único. Sólo le falta ser inalámbrico. ■

VALORACIÓN Que no te cieguen sus LED: es un ratón puntero, ágil y cómodo, ideal para maratones de juego.



■ Las luces LED son configurables con diversos modos.



TARJETA DE MEMORIA

MicroSDXC (256 GB)

Multiplica por diez la capacidad de tu Switch

■ **COMPAÑÍA** Sandisk ■ **PLATAFORMA** Todas
■ **PRECIO 22-179 €** ■ **WEB** *www.amazon.es*

Switch será compatible con tarjetas microSD de gran capadidad (de hasta 2TB, vía actualización). Pero, hasta que veamos esas tarjetas, vamos a tener que ir descargando nuestros juegos a otras de menor capacidad. Ahora mismo, el tope está en las microSDXD clase 10 de 256 GB, que dejan una velocidad de lectura/escritura de 95/50 MB por segundo. El precio es algo elevado (179€), pero modelos de menor capacidad, como los de 64/128 GB, no llegan ni a los 22-50€. Como siempre, su precio irá bajando, pero, si piensas comprar juegos digitales de Switch, sus limitados 32 GB te obligarán a picar con una... ■

VALORACIÓN Necesitarás una si vas a comprar juegos digitales, así que ve ahorrando...

ACCESORIOS

Fundas para Switch

Protege con garantías tu nuevo tesoro

■ **COMPAÑÍA** Ardistel ■ **PLATAFORMA** Switch ■ **PRECIO** Desde 19,95 € ■ **WEB** *www.ardistel.com*

Ardistel nunca falta al lanzamiento de nuevos sistemas con todo tipo de accesorios. En el caso de Switch, su gama abarca desde cristales templados para proteger la pantalla de caídas (5,95€) a kits de accesorios (con fundas de silicona para los Joy-Con, portatarjetas de juego, etc.). Las joyas de la corona son sus bolsas de transporte. Por un lado, está el estuche Game Traveller, una funda rígida con bolsillo interior, en el que tienen cabida la consola con dos Joy-Con y los dos portatarjetas con capacidad para cuatro juegos que incluye. Tiene versión Deluxe en color azul con los motivos de *Zelda* (a 19,95€ cada una). Por otro, está el Traveller Deluxe Case, una bolsa de transporte rígida en la que entran la consola y todos sus accesorios (34,95€). ■

VALORACIÓN Buenos materiales y mejor acabado para una fundas que, por el tipo de consola, son necesarias.



EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos obj... es

Link Breath of the Wild

El próximo juego de Zelda tendrá su Nendoroid

El 30 de junio, saldrá al mercado una nueva figura Nendoroid de Link, esta vez inspirada en el inminente *Breath of the Wild.* Llegará al mercado en dos versiones, la normal y una deluxe (67,99 €) que incorporará más complementos y un adorable equino. Si lo reservas ya, no sólo podrás garantizarte el tuyo, sino que, además, te ahorrarás un buen dinerete.

■ **A LA VENTA EN** ***www.omegacenter.es***





Pimentero y salero Star Wars

Para cocinar como un auténtico lord del Sith

En junio, llegará una nueva línea de gadgets de cocina inspirados en "Star Wars", que ya se pueden reservar (con el consiguiente ahorro). Estos molinillos eléctricos de pimienta y sal (alimentados con pilas AA) tienen una altura de 22 cm. y están hechos en metal y plástico ABS. El diseño reproduce las empuñaduras de los sables láser de Anakin y Darth Vader.

■ **A LA VENTA EN** ***www.vistoenpantalla.com***



PVP desde 47,07€

SPACE INVADERS





Ed. Col. Ghost Recon Wildlands

Una espectacular edición para el sandbox de Ubisoft

Esta edición, limitada y numerada, de *Tom Clancy's Ghost Recon Wildlands* incluye la edición Gold del juego, una mapa de Bolivia con pistas, la banda sonora en CD, tres postales y unos auriculares (totalmente operativos para PS4, Xbox One y PC). Cuando dejes de jugar, podrás colocarlos en la elegante calavera del Cártel de Santa Blanca que viene incluida en la caja.

■ **A LA VENTA EN** ***store.ubi.com***



GHOST RECON
CALAVERA
COLLECTOR'S CASE

Nendoroid de Kylo Ren

Incluye un casco de Darth Vader sobre el que llorar

El villano de la nueva trilogía de "Star Wars" contará con su propia versión Nendoroid, y la verdad es que no puede ser más adorable. Incluye dos cabezas intercambiables (con y sin yelmo), su característico sable, un haz de láser para reproducir la escena más macarra de "Episodio VII" y el mencionado, y churruscado, casco de Darth Vader.

A LA VENTA EN ***www.ebay.com***

Mochila Space Invaders

Para llevar un pedazo de historia sobre las espaldas

Por aquí, han desfilado mochilas muy chulas, pero ninguna tan gloriosa como esta reproducción de la recreativa de *Space Invaders*, creada por Think Geek. Entre sus compartimentos, cuenta con uno para el portátil, y hasta recrea, en silicona, la ranura para meter monedas. La cremallera está decorada con los míticos marcianos de Taito.

A LA VENTA EN ***www.thinkgeek.com***

Estatua Joker The Killing Joke

Solo le falta decir aquello de "sonríe", como en el cómic

Kotobukiya lanzará en junio una segunda edición de su espectacular estatua ARTFX de "La Broma Asesina". Esta vez, el Joker descansa el pinrel sobre el uniforme de Capucha Roja (un guiño que hará las delicias de los fans del cómic original de Alan Moore). Tiene una altura de 33 cm. y está fabricada en ABS y PVC. Tentadora, ¿eh?

A LA VENTA EN ***www.comicsbarcelona.com***

EL BLOG DEL CÓMIC AMERICANO



Por Jesús Delgado
@JD_Scriptor



LOBEZNO: "Snikt, Snikt!!"

Lobezno (Wolverine) murió hace unos años en los cómics; sin embargo, la larga sombra de su legado sigue proyectándose sobre nosotros. Nacido en los 70 en las páginas de "El Increíble Hulk", como antagonista eventual del gigante esmeralda, sus creadores (Len Wein, Roy Thomas y John Romita) jamás hubieran pensado que estaban ante el que sería uno de los personajes más rentables y populares de Marvel.

Más de 40 años después de su debut, Lobezno es, posiblemente, el miembro de la Patrulla-X más conocido y querido por los lectores. Prueba de ello es que el mutante de las garras llegó a aparecer a la vez en siete cabeceras de la editorial, un hito que ni siquiera logró en sus mejores tiempos Spider-Man, el héroe que más merchandising ha generado y que, en su momento, tuvo hasta cuatro cabeceras mensuales.

Pero, ¿cuál es el secreto del éxito de Lobezno? ¿Quizá sean sus poderes, ese factor curativo que le permite sanar cualquier herida o enfermedad, salvo las emocionales? ¿O serán esas garras de adamantium tan chulas? ¿Quizá sea, en realidad, el hecho de ser una sublimación de la masculinidad con la que el lector masculino ve sus fantasías cumplidas? ¿O, sencillamente, es que Logan, nombre real de la criatura, mola mucho y ya está?

Honestamente, puede que buena parte de su celebridad se la debamos también a Hugh Jackman. Desde el año 2000, el australiano ha sido la cara de Lobezno en los cines. Ahora, con el estreno de "Logan", basada en el cómic "El Viejo Logan", el actor dejará el papel. ¿Pero habrá en el mundo alguien lo suficientemente salvaje y carismático como para ser un reemplazo digno y meterse en las carnes y las garras de Lobezno? Tiempo al tiempo. ■

MÚSICA

BSO CASTLEVANIA II

Mondo sigue adelante con su loable tarea de lanzar en vinilo el legado musical de *Castlevania*. Ahora, le toca a *Simon's Quest*, con un LP que recoge la BSO del clásico de 1987 en ambas caras (en la A, la música de la versión NES; en la B, la de Famicom). Entre los temazos, está el mítico "Bloody Tears".

PRECIO 18,84 € ***mondotees.com***



BSO THE LAST GUARDIAN

Un espectacular tríptico, ilustrado por Nimit Malavia, acoge los dos vinilos editados por iam8bit con la banda sonora de *The Last Guardian*, obra de Takeshi Furukawa. Un caramelo para los fans de la última creción de Fumito Ueda y un tesoro para coleccionistas, que se revalorizará con el tiempo.

PRECIO 32,97 € ***store.iam8bit.com***



Lámpara Subbuteo

Ideal para la mesilla de un futbolero nostálgico

Si aún no has podido olvidar aquellas míticas partidas al Subbuteo con el vecinito del quinto (que ahora tiene barba y tres hijos), no deberías perderte esta lámpara (obra de Paladone, cómo no), que reproduce una de las míticas figuras del juego de mesa creado por Peter Adolph. Podrás dejar que cambie de color él solo o elegir tu color favorito con tan sólo apretar el muñeco. Se alimenta con pilas o por microUSB.

A LA VENTA EN *www.amazon.co.uk*





Tostadora Stormtrooper

La mejor manera de desayunar unas tostadas imperiales

Aunque no saldrá a la venta hasta junio, ya puedes reservar esta maravillosa tostadora con la forma de un casco de Stormtrooper. Y ojo, que ahí no se acaban los guiños a "Star Wars", ya que decorará cada tostada con el símbolo del Imperio. Tiene unas dimensiones de 30x27x21 cm. y una potencia de 850W.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*







LEGO: Intrusos en la Batcueva

Lo nuevo de Lego Batman amenaza nuestros ahorros

Con motivo del estreno de "Batman: La LEGO Película", la juguetera danesa ha lanzado nuevos sets inspirados en el universo del detective enmascarado. Éste incluye cuatro figuras (Batman, El Pingüino, Bruce Wayne y Alfred), tres trajes para Batman, la Batlancha, el Patomóvil y una Batcueva repleta de gadgets y secretos.

A LA VENTA EN *shop.lego.com*





LIBROS

RECUERDOS DE COMMODORE

Javier Cougaño, responsable de la web Commodore Spain, firma este delicioso libro de 200 páginas (a todo color), dotado de una irresistible estética retro que recuerda a los manuales de la época. Dentro, te esperan toneladas de datos, anécdotas y curiosidades sobre Commodore 64, el ordenador que, a golpe de SID, provocó no pocas envidias entre los usuarios de Spectrum y Amstrad.

PRECIO 19,95 € **PUBLICADO POR** *Dolmen Editorial*



EL CUARTO MUNDO

ECC Comics celebra el centenario del nacimiento de Jack Kirby con la edición de una de sus obras maestras: "El Cuarto Mundo". Tras abandonar Marvel en los 70, Kirby saltó a la competencia, DC, donde creó personajes tan míticos como Darkseid. Este primer tomo (de los cuatro programados) está prologado por otro genio de las viñetas: Grant Morrison.

PRECIO 35 € **PUBLICADO POR** *ECC Comics*



Funko de Kazuya y Heihachi

La franquicia Tekken se apunta a la fiebre Pop!

Aunque hace tiempo que estamos algo saturados de tanto Funko Pop!, nos hemos llevado una alegría al descubrir su último fichaje: la licencia de *Tekken*. Este mes, os presentamos a los protagonistas de la peor relación padre-hijo de la historia de los videojuegos: Heihachi y Kazuya Mishima. Se les ve estresados.

A LA VENTA EN *www.vistoenpantalla.com*

LEGO Hora de Aventuras

La última incorporación de piezas de Lego Ideas

PVP desde 54,99€

Llegado directamente de la factoría de LEGO Ideas, este set de "Hora de Aventuras" nos permitirá construir ocho personajes de la deliciosa serie de animación: Finn, Jake, la Princesa Chicle, Lady Arcoíris, Marceline, BMO, el Rey Hielo y su inseparable Gunther. En teoría, son para niños. EN TEORÍA...

A LA VENTA EN *shop.lego.com*

Cazadora de The Division

Con capucha incorporada, por si te pilla la lluvia

Dentro de la nueva línea inspirada en *The Division* de Insert Coin Clothing (que incluye camisetas e, incluso, una mochila), este mes nos hemos decantado por Agent, una chaqueta bomber con capucha incorporada de lo más elegante. Está disponible en seis tallas distintas (desde S a 3XL), todas ellas en color negro.

A LA VENTA EN *insertcoinclothing.com*

EL BLOG DEL MANGA Y ANIME



Por Thais Valdivia
@ThaisValdivia



Your Name, el gran éxito

Desde que se estrenó en Japón el pasado agosto, una película de animación japonesa ha logrado captar la atención del mundo entero. Hablo, como no podía ser de otra manera, de "Kimi no Na wa" ("Your Name" en el mercado internacional), obra dirigida por Makoto Shinkai, conocido por "Viaje a Agartha", "El Jardín de las Palabras" y "Cinco centímetros por segundo", entre otros aclamados trabajos. Tal ha sido su éxito que, incluso, ha logrado desbancar a "El Viaje de Chihiro", de Ghibli y Hayao Miyazaki, como película de animación japonesa más taquillera a nivel internacional, al recaudar más de 281 millones de dólares (la película de Miyazaki logró 275 millones). Unas cifras de escándalo que aúpan, aún más, un gran trabajo que consigue tocar el corazón desde los primeros minutos de metraje.

Aparte de estar al frente de la dirección, Makoto Shinkai se ha encargado de realizar el tan aplaudido guión, que nos presenta a Mitsuha, una joven que vive en una zona rural y que ansía escapar a la gran ciudad, y a Taki, un estudiante de secundaria amante de la arquitectura que vive en el centro de Tokio. Un día, el muchacho sueña que es una chica que vive en un pueblo humilde, mientras que Mitsuha es un chaval de Tokio . ¿Qué hay detrás de estos sueños que parecen unir a los dos protagonistas? España no podía quedarse sin su ración de Makoto Shinkai y será el 7 de abril cuando podamos acudir al cine a ver "Your Name" y disfrutar de una animación que quita el hipo y de una trama atrayente de principio a fin. ¿Conseguirá una buena recaudación? Pronto, lo sabremos... ■

> "YOUR NAME" YA HA RECAUDADO MÁS DE 281 MILLONES DE DOLARES, 6 MÁS QUE "EL VIAJE DE CHIHIRO"

EL VIAJE DE CHIHIRO

Héroes de Papel inaugura su Biblioteca Studio Ghibli con este tomo de 288 páginas, centrado en una de las obras maestras de Hayao Miyazaki: "El Viaje de Chiriro". Marta García Villar explora el universo de la película y sus personajes, apoyándose en multitud de fotos e ilustraciones. Incluye una entrevista con Hitomi Tateno (supervisora de animación del filme) y un prólogo de Iván Ferreiro.

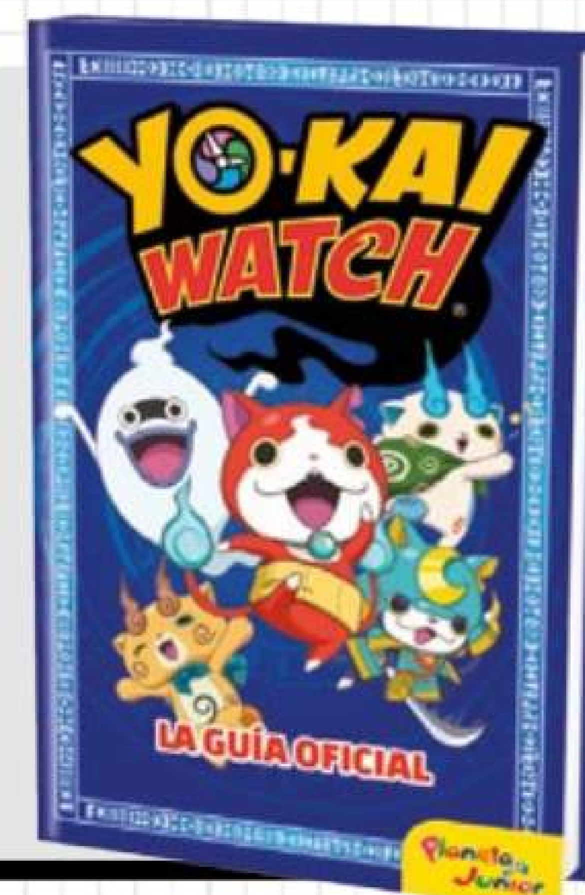
PRECIO 24 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*



LA GUÍA OFICIAL DE YO-KAI WATCH

Ningún fan de *Yo-Kai Watch* (ya sea un niño de cinco años o un señor con barba) debería perderse esta simpática guía oficial, que recopila información sobre todas las criaturas que atormentan al pobre Nathan en la serie de animación y los videojuegos. Al fin, podrás saberlo todo sobre los Yo-Kai legendarios, las medallas y mucho más.

PRECIO 11,95 € **PUBLICADO POR** *Planeta Junior*



EN PANTALLA

Estrenos de cine y series para cuando aparques tu partida



Logan

■ **ESTRENO** 3 de marzo ■ **GÉNERO** Acción / Aventuras ■ **DIRECTOR** James Mangold
■ **PROTAGONISTAS** Hugh Jackman, Patrick Stewart, Boyd Holbrook y Dafne Keen

La saga mutante llega a la mayoría de edad con esta tercera entrega de las aventuras de Lobezno en solitario, la mejor en términos generales y la que más se distancia de todo lo visto anteriormente, rezumando madurez por los cuatro costados. Al fin, vemos al hombre que hay detrás del mutante y éste se desarrolla en una historia sólida, en la que la violencia es explícita, sangrienta y visceral, pero justificada argumentalmente. Entre los aspectos más positivos, encontramos las interpretaciones: desde los veteranos Hugh Jackman y Patrick Stewart en sus respectivos papeles hasta Boyd Holbrook ("Narcos") o la estrella emergente Dafne Keen, que podría protagonizar un spin-off de esta película, inaugurando, así, una nueva era. Banda sonora, fotografía y desarrollo narrativo caminan de la mano, señalando el crepuscular tratamiento del personaje principal y también apuntalando su sólido sentido de la justicia, al más puro estilo del western, que queda explicitado en referencias como "Raíces profundas". A pesar del tono solemne que impera en la película, también hay espacio para un entrañable sentido del humor, con abundantes referencias a los cómics de los X-Men, que el propio Wolverine califica como "bullshit".

¿Tiene Logan una deuda con Deadpool? Sólo en un sentido: le ha permitido a James Mangold darles, por fin, a los fans lo que querían: un tratamiento adulto del personaje y a Jackman, la posibilidad de realizar su mejor trabajo como Lobezno. ■

LO MEJOR

Es una película llena de virtudes: el tono, que tanto preocupaba a la distribuidora, es un acierto. Todo funciona: la fotografía, las interpretaciones y la redención del héroe proscrito en decadencia...

85

LO PEOR

Siendo los más emotivos, los últimos minutos de la película son también los más predecibles, y hay momentos en los que se acusa la larga duración.

LOGAN ES LA PELÍCULA QUE NOS MERECÍAMOS, CON EL LOBEZNO MÁS BRUTAL Y MÁS HUMANO VISTO HASTA LA FECHA







T2 Trainspotting

ESTRENO 24 de febrero **GÉNERO** Drama / Comedia **DIRECTOR** Danny Boyle
PROTAGONISTAS Ewan McGregor, Robert Carlyle, Jonny Lee Miller y Ewen Bremner





Y, veinte años después, Renton regresó a Edimburgo. Danny Boyle ha hecho un buen trabajo para devolvernos a los míticos personajes de "Trainspotting" reimaginándolos en una madurez que no termina de alcanzarlos, y lo ha hecho siendo muy consciente de que era inalcanzable conseguir que la secuela volara tan alto como la cinta original, pero también tratando con respeto al espectador. No ha faltado ningún elemento de su furiosa fuerza creativa para abordar la tarea: a nivel formal, seguimos teniendo planos congelados, luces estroboscópicas, movimientos de cámara bruscos, planos cenitales y flashbacks, no sólo de la cinta de los 90, sino también de la infancia de los protagonistas, que es lo que los define como los pobres diablos que son. La enjundia de la trama está extraída de "Porno", la secuela literaria de Irvine Welsh, que tenía lugar diez años después de "Trainspotting", pero es John Hodge quien firma el guión que la actualiza, con un nuevo alegato a favor de vivir, esta vez de forma real y no a través del móvil. No decepcionar ya era un reto.

LO MEJOR

Danny Boyle ha sido fiel a sus personajes y al espíritu de lo que quiere narrar, valiéndose de un montaje febril y secuencias fabulosas, como la de los baños, rodada de forma cenital.

78

LO PEOR

Imposible que, con la secuela, alcanzara el mismo impacto que con "Trainspotting", sobre todo ahora que se han incorporado al lenguaje audiovisual muchos de sus trucos. Es autoconsciente.

El fundador

ESTRENO 10 de marzo **GÉNERO** Drama / Biografía **DIRECTOR** John Lee Hancock
PROTAGONISTAS Michael Keaton, Laura Dern, Nick Offerman, Linda Cardellini y Patrick Wilson





¿Quién no conoce McDonald's? Ni siquiera el documental "Super Size Me" consiguió rebajar el nivel de popularidad de una de las cadenas de alimentación rápida más extendidas por el planeta y todo un símbolo nacional estadounidense. Hancock bucea por sus comienzos para descubrirnos una pequeña sorpresa: los iniciadores del negocio que le dieron su apellido a su restaurante no son quienes se han lucrado con su éxito. Nos hallamos ante el retrato de un empresario carente de escrúpulos y obsesionado con alcanzar el éxito al que da vida un impecable (y antipático) Michael Keaton. Él es Jay Kroc, el hombre que conoció a los hermanos Richard y Maurice McDonald mientras regentaban una revolucionaria hamburguesería en San Bernardino y que terminó arrancándoles de las manos lo que habían ido construyendo a lo largo de los años. "Si viera a mi enemigo ahogándose, le metería una manguera en la boca". ¿Se puede ser más explícito? La lectura política, ahora que un empresario lidera los Estados Unidos, es escalofriante.

LO MEJOR

El tratamiento de la historia, la captación de la atmósfera de los años 50 y las pequeñas animaciones de fotografías, que contribuyen a darle un toque de color a una trama muy oscura.

72

LO PEOR

La crítica al capitalismo desaforado queda demasiado suavizada una vez identificamos a Jay Kroc como héroe transfigurado en villano. Se echa en falta la asunción de más riesgos formales.



Dragon Ball Super

■ **ESTRENO** 20 de febrero ■ **CANAL** Boing ■ **WEB** *www.boing.es*



¡Buenas noticias para los "dragonballmaniacos"! Goku, el mítico personaje de anime, volverá a la televisión en abierto de la mano de Boing, el canal infantil de Mediaset, con esta continuación de la serie que se convirtió en todo un fenómeno social gracias a las televisiones autonómicas a finales de los años 80 y principios de los 90.

¿Cuál será el punto de partida de "Dragon Ball Super"? Os lo contamos: tras derrotar a Majin Boo, Goku y sus amigos tienen una vida de lo más pacífica. Nuestro protagonista ahora se dedica a la agricultura, aunque siempre encuentra un rato para seguir entrenando; Mister Satan se ha hecho famoso como gran salvador de la humanidad; Trunks y Goten hacen cosas de niños; Gohan y Videl se han casado y Vegeta pasa unas vacaciones en familia. Mientras se reúnen para celebrar el cumpleaños de Bulma, el Dios de la Destrucción ha despertado y se está dedicando a lo que mejor se le da: aniquilar planetas... y acaba de descubrir la Tierra. Una vez más, Goku necesitará la ayuda de sus amigos para convertirse en el legendario Super Saiyan y poder, así, derrotar al Dios de la Destrucción.

Ojo, que la serie no viene exenta de polémica: la calidad del dibujo ha sido muy criticada, aunque también hay novedades positivas, como la nueva voz de Goku, la del doblador Pablo Domínguez. ■

¡PREPARAOS! EN TOTAL, CONSTARÁ, COMO MÍNIMO, DE 100 CAPÍTULOS

PLATAFORMAS DIGITALES



BIG LITTLE LIES

■ **20 FEBRERO** ■ **1ª TEMPORADA** ■ **HBO**

Reese Witherspoon, Nicole Kidman y Shailene Woodley protagonizan esta oscura historia en la que tres madres del norte de California cuyas vidas aparentemente son perfectas se ven alteradas por un misterioso asesinato.



BILLIONS

■ **20 FEB.** ■ **2ª TEMPORADA** ■ **MOVISTAR SERIES**

Regresa el duelo entre un implacable y antipático fiscal de distrito neoyorquino, dispuesto a todo por conseguir su objetivo, y un carismático y adinerado empresario, superviviente del 11-S, que ha construido su fortuna desde cero.



■ ESTRENO 22 de febrero ■ CANAL AXN ■ WEB *www.axn.es*

Cómo defender a un asesino T3

Considerada como una de las series más adictivas de los últimos tiempos, la tercera temporada de "Cómo defender a un asesino" podría suponer el punto final. Si habéis sido fieles a la ficción, ya sabréis que se quedó en un momento interesante. A pesar del asesinato de cierto personaje y a la revelación del oscuro secreto de Frank, al final de la segunda temporada, las cosas parecían haber vuelto a la normalidad y, de hecho, Annalise (Viola Davis) arranca la temporada diciendo que ella y su equipo son ahora buenas personas. No os confiéis: será pasajero...



■ ESTRENO 28 de febrero ■ CANAL TNT ■ WEB *www.canaltnt.es*

Training Day

El famoso thriller dirigido por Antoine Fuqua, gracias al cual Denzel Washington ganó el Oscar al mejor actor, inspira esta serie. La acción se sitúa quince años después de los hechos narrados en la película, con Bill Paxton en el papel de un detective de moral dudosa al que le asignan un joven policía (interpretado por Justin Cornwell) como compañero. Entre las novedades, además de los nuevos personajes, hay que señalar un humor socarrón que se añade a la potente acción y la intensa relación entre un policía habituado a traspasar más de una línea roja y su novato compañero.

EL BLOG de cine y series

■ Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez





Cine para sufrir

Si realizáramos una encuesta rápida sobre la película que más nos ha hecho sufrir y retorcernos en la butaca del cine, estoy bastante segura de que algunos títulos y directores nos vendrían muy rápido a la cabeza. Pero más rápido aún, casi como un flashazo, recuperaríamos esa turbia imagen que, aun con el paso del tiempo, sigue resultándonos perturbadora y nos eriza los pelillos de la nuca: ese ojo lacerado de Buñuel en "Un perro andaluz", ese festín de "Holocausto caníbal", los ojos obligados a ver de Max en "La naranja mecánica", la terrible violación de "Irreversible" o la sangrienta muerte de Jesús en "La pasión de Cristo" de Mel Gibson. Hay auténticos especialistas en generar imágenes perturbadoras de las que se te enquistan en el cerebro y te asaltan cuando menos te lo esperas. Por citar a algunos cineastas tocados por el don de arrebatarnos la tranquilidad en el sueño: Lars Von Trier, Gaspar Noé o Pasolini han dado forma a nuestras peores pesadillas en diversas ocasiones. Más allá de eso, hay otros que, directamente, han vaciado las salas o que se han enfrentado a furiosas críticas: ¡Conste que, a día de hoy, escandalizar así no es nada fácil! "A Serbian Film", "Playground" o "El ciempiés humano" (que ha tenido dos secuelas) son algunos títulos que han cruzado límites que parecían infranqueables. En la entrevista que pudimos hacerle a Gore Verbinski con motivo del próximo estreno de su película "La cura del bienestar", nos quedó muy claro que el director quiere ingresar de cabeza en el club de los directores que peor nos lo van a hacer pasar sin llegar a esos extremos: vais a sentir verdadera lástima de Dane Dehaan, el protagonista de esta historia. De momento, varias experiencias no volverán a ser lo mismo: ni ir a un dentista ni acudir a un balneario a disfrutar de aguas medicinales va a ser ya una placentera idea relajante después de visionar esta película. Y sí, también os va a recordar mucho a Kubrick, uno de los claros referentes del director, ya sea de forma consciente o no. ■



CRASHING

■ 20 FEBRERO ■ 1ª TEMPORADA ■ HBO

Hora de echarse unas risas con esta comedia que sigue la vida de un cómico que, después de que su esposa lo abandone, no tiene otra salida que quedarse a pasar los días en los sofás de sus amigos: y ellos son los principales cómicos de Nueva York.



OFICINA DE INFILTRADOS

■ 27 FEB. ■ 1ª TEMPORADA ■ MOVISTAR SERIES XTRA

Considerada por la prensa gala como la mejor serie de la historia de la televisión francesa hasta la fecha y aclamada, sobre todo, por su autenticidad y su realismo, nos mete en la piel de un agente infiltrado que se enfrenta a una crisis de identidad.

MIS TERRORES FAVORITOS

Los juegos que no olvidamos... pero no por buenos





- **PLATAFORMA** Dreamcast
- **GÉNERO** Shooter
- **COMPAÑÍA** Take2 / Tremor Ent.
- **AÑO** 2001





Kiss Psycho Circus

EL CIRCO 3D DE TERESA RABAL

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



Dreamcast tuvo un catálogo sobresaliente, en muchos casos inolvidable y adelantado a su tiempo, aunque tampoco se libró de sus "miserias". En el terreno de los shooters, no faltaron las tristezas... Si, en 2000, llegó el sobresaliente *Quake III Arena*, con sus modos online funcionando a gran nivel para la época, en 2001, llegó uno de los mayores bodrios del género: *Kiss Psycho Circus*, una especie de mezcla cutre y desganada entre el mencionado *Quake* y el clásico *Gauntlet*. Un FPS que intentaba recrear el universo del mediocre comic "Kiss Psycho Circus" de Todd McFarlane, inspirado, a su vez, en el single homónimo de la banda Kiss. Y, como podéis imaginar, el desastre estaba servido...

La presencia de los integrantes de Kiss, como el de su música, estaba reducido a la mínima expresión, quizá por tema de licencias o por inutilidad, como demuestra el recorte de muchas funciones respecto a la versión de PC: no era compatible con ratón y teclado, no tenía ningún tipo de modo multijugador...

A la hora de jugar, la vena *Gauntlet* asomaba con las riadas de 20-30 enemigos que poblaban la pantalla a la vez (poca variados y con nula IA), de unos nidos que había que destruir. Pasada la sorpresa inicial, pronto se hacía repetitivo, tanto en desarrollo como en variedad de enemigos o desafíos. Era un juego vacío, que ni siquiera lograba enganchar visualmente. Una "payasada", vamos... ■



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Porque, pocos meses antes, había llegado *Quake III Arena* y, como shooter, en Dreamcast fue impresionante (de hecho, las notas no bajaron del 9). Por eso, cuando llegó *Kiss Psycho Circus*, fue casi como volver una generación atrás: nada de online, nada de ratón y teclado, nada de diversión pasados los diez primeros minutos... Nada de nada.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **24 de marzo**

STAFF

REDACCIÓN
Redactor Jefe **Alberto Lloret**
Redacción Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Alejandro Alcolea, Borja Abadíe, Álvaro Alonso, Sergio Martín, Francisco Javier Cabal, Raquel Hernández, Jesús Delgado, Bruno Sol, Lázaro Fernández, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Thais Valdivia.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**
Maquetación **Sara Fargas**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López
DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego
SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



MASS EFFECT

ANDROMEDA

HOBBY CONSOLAS

BIOWARE





Yooka-Laylee
HOBBY CONSOLAS